

A GURU

A szórakoztató informatikai magazin



ECTS
Turbo Trax
Dawn Patrol
Player Manager 2
Super Street Fighter 2

INTRO

Sziasztok!

Üdv mindenkinek! Lassan csörgedeznek a dolgok a GURU körül, nem látjuk azt amérhetetlen (ill. mérhető) örömet, hogy az Amigásoknak is van egy lapjuk, ami semmi mással nem foglalkozik, mint saját kedvenc géptípusunkkal. Persze lehet, hogy mi vártunk többet, mindenesetre úgy érezzük, hogy nem igazán lendült be az érdeklődés a lapiránt. Bennünk még tart a lelkesedés, hiszen nemadjuk fel olyan könnyen, de megköszönnénk ha Ti ísterjesztenétek az ígét, helyesebben a GURU híret. Értetek, a GURUért és az AMIGÁKÉRT.....

Egyébként eléggé állóvíz az Amiga mostanában, elő kellett vennünk egy-két régi anyagot, hogy kielégítsük mohóvágyatokat az olvasás terén. Persze azért nem rossz az a programok amiket elővettünk, sőt a History Line kitéjeztet megnyerte a tetszésünket. Az ECTS beszámoló is egy kicsit rövidkére sikeredett, nem csoda, hiszen elég kevés fejlesztésről tudtunk számot adni. Reméljük mindezen dolgok ellenére tetszeni fog a mostaniszám, jó olvasgatást!

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



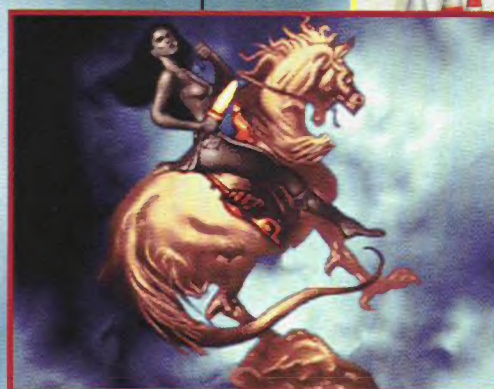
Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címen!
1399 Budapest, Pf. 701/765

Ugyanítt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, télésre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hirdapárosoknál, Acomp Kft, Novatrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjesztli a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,
illetve újratelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

- 4 **Hírek**
- 6 **Player Manager II**
- 8 **Dawn Patrol**
- 13 **Brutal Paws of Fury**
- 14 **Super Street Fighter II**
- 16 **History**
- 20 **ECTS**
- 23 **Turbo Trax**
- 24 **Shareware**
- 28 **AMOS**
- 29 **HeliOS**
- 30 **Hírek**
- 21 **A Rendszerbarát**
- 32 **Cheat**
- 33 **Apróhirdetés**
- 35 **PD Zóna**
- 36 **Programozástechnika**
- 41 **Filmvilág**
- 42 **Atari rovat**
- 45 **Assembly programozás**
- 46 **Zenemánia**
- 48 **Ray Tracing**
- 50 **CD-ROM**
- 52 **Image Studio**
- 54 **Külvilág**
- 56 **Demologia**
- 58 **Toplista**



HÍREK AMIGA

CD³² újdonságok

Gondolva a CD³² tulajdokságokra, íme két közeljövőben megjelenő játék. Az első a Gloom, melynek már láttuk az AGA verzi-



óját. A CD³² verzió gyakorlatilag semmi-
ben nem fog különbözni a narmáltól, ma-
ximum a CD odta zenei lehetőségeket
fogják egy kicsit kihasználni a készítő.
Egyébként hamarosan alvashattak egy
teljes Gloom leíróst, hiszen a Guillhall
megjelentette a végleges AGA verziót. A
másik stuff az Exile, melynek legjobb tu-
domásom szerint nem volt lemezes előz-
ménye, legalábbis AGA-n. A játékban
egy kis űrhozást kell irányítanunk, kinek
rengeteg nehéz feladatot kell megolda-



nia. A játék inkább az ügyességi lövöldöz-
zés kategóriába tartozik, ahol persze ren-
geteg dalgot kell összegyűjtenünk. Ellen-
ség és rengeteg nehézség fűszerezi a pá-
lyákat, ember legyen a talpán ki végig
tudja játszani a karántsem könnyű játé-
kat. A programot az Audiogenic jelenteti
meg a közeljövőben.

Club & Country

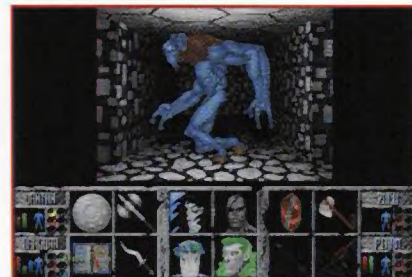
Ismét egy foci manager program ké-
szülődik a Leisuresoft kiadásában. A játék
nem lesz egy nagy durranás, főleg olyan
jó manager programokhoz hasonlítva,



mint amik mostanában megjelentek. A
szokásos teendőket építették be a játé-
bo, gyakorlatilag semmi újat nem talál-
tunk, melyet még nem láttunk volna valo-
hal. Talán a humor része egy kicsit fejlet-
tebb a játéknak mint társainak, de ez
nem hiszem, hogy nagyon pozitív tényező
lenne. Egyébként a grafikák és az egész
megvalósítás átlagosnak mondható, bár
itt is érződik a néha erőltetett humoros be-
ütés. A cartoon-szerű állóképek lehet
hogy célt tévesztettek, egy kalandjáték-
ban mindenki jobban díjazná valószínű-
leg. A játék mindenfajta Amigára megje-
lenik, így mindenki menekülhet eléle
ahogy tud.

Evil's Doom

A neves Kampart fejlesztés lasson ré-
ve ér, így hamarosan játszhatunk a játé-
kal. A látott demo verzió, már elég jól kör-
vonalazza, hogy mire is számíthatunk az
RPG-ben. Real-time harc, rengeteg harc,



kicsit elavult 90'-as targonás, 4 karakter
egyszóval nagyjából az omire vórtunk.
Még mielőtt mindenki elkömpicsoradna,
egyóltolán nem rossz az Evil Doom, per-
sze csak ha már megjelent Amigós játé-
khoz hasonlítjuk. Lehet egyébként,
hogy szerencsés a hogyománys Forgó-
tás, hiszen láttunk nagyon rossz példát az
erőltetett Doom-szerű mazgatásra a
Whales Voyage II-ben. A hamarosan
megjelenő játék mindenesetre nagy űrt
fog kitölteni, hiszen nagyon régen nem
jelent meg RPG Amigóro. Mindenesetre
komoly horcro lehet számítani az Evil
Daam és a közeljövőben megjelenő
Dungeon Master II között.

Hattrick

Hamarosan elkészül a Hattrick is, mely
szintén egy kombinált manager-foci
program lesz. Nem tudam, hogy az iszo-



nyúan telített manager piacon milyen
esélyekkel fog indulni a játék, hiszen nem
tartozik éppen a legnagyobb olktások
közé. Mind a grafikája, mind a játékm-
net átlagosnak mondható, semmi olyan
újdonságot nem tartalmaz ami nagyon
megdobogtatná az Amigások szívét.

Limbo of the Lost

Mostanában a Doom-szerű játékok
mellett a kalandjátékok kedvelőinek ked-
vez a szerencse, hiszen nagyon sok ilyen
jellegű játék fog megjelenni. Az igazság-



hoz azért hozzátartozik az, hogy ezeket a játékokat nem öreg fejlesztőcsapatok, hanem az Amigához ragaszkodó új tehetségek készítik. A Limbo of the Lost kiváló példója ennek a ténynek, hiszen nagyon is látszik rajta a kezdeti gyermekbetegségek. Ne várjunk a programtól briliáns grafikát és hangokat, csak egy igen hosszú, nehézségekkel tűzdelt játékmenetet. A fejlesztők egy kicsit elvetették a súlyt, hiszen a demoverzió is 16 lemezt tesz ki, ezek után elképzelhető, hogy milyen játékidő lesz a program a gyakori lemezcseréltetésektől. A játék egyébként egy tipikus kalondjáték, főhősünket, Briggs-t kell irányítanunk a programban. A játék alapjául egyébként Maria Cheleste mágikus írásai szolgáltatták az alapot. A Rasputin a játékot 1MB-os Amigára készíti el az ősz végére.

Pole Position

Az Ascon neve valószínűleg ismerősen csenghet, hiszen az On the Ball című alkotásukat mi is teszteltük. Nos a Pole

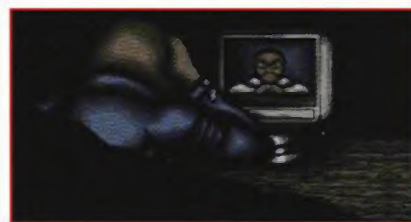
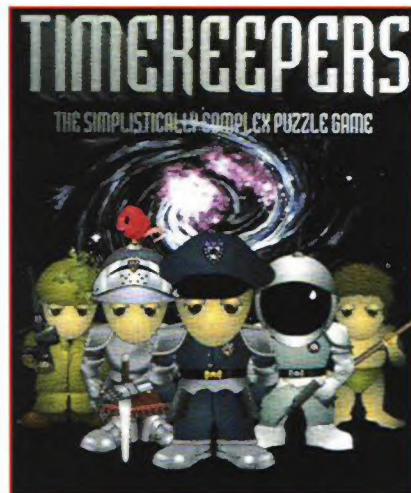


Position, mint azt gondolni lehetett az F1 világába vezet el minket, méghozzá nem is akárhogy. A játék inkább egy manager programra fog hasonlítani, hiszen a csapatunkat kell végigvezetnünk az évad nagy versenyein. Nagyon sok dologra kell figyelnünk, nemhiába az F1 nem éppen a nyugalomról ismert világ. Természetesen a valán mögül is megtekinthetjük a világot, hiszen így van igazán értel-

me a dolognak. Nem akarok előre nagyon sokat elárulni a programról, hiszen mi is csak a PC-s verziót láttuk és ugyebár sajnos ez ného nem mérvadó. Mindenesetre unikum lesz a játék, reméljük általa még jobban megismerhetjük az aszfalt-szaggató erőgépek világát.

Timekeepers

A Vulkan Software-nél nagyon beindultak a fiúk, hiszen csak nemrégiben jelent meg a Valhalla II és máris itt egy új já-



ték, a Timekeepers. A jól bevált pályaszerkesztőt használták ezúttal is a fiúk, bár a játék teljesen más jellegű. Az időrendőrség figyel a 4. dimenzióból a Föld különböző időszakait, hogy megakadályozzák a Földet veszélyeztető nagy katasztrofá-

kat. A játékban nekünk és 16 legényünknek kell ezt a korántsem hálás feladatot ellátnunk. 4 történelmi korban kell játszaniunk (őskor, középkor, Vietnám 1966, Space 2001). 60 pálya, 56 választható katana. 1600 karakter animáció, 100 logikai probléma, teljes beszéd és animáció, mindez akár még egy 1 MB-os Amigán is. Valószínűleg nagyon sikeres lesz a játék ha megjelenik, bár orról nem szól a főmo, hogy hány lemezre tudják rácsúfolni az alkotók. Mi mindenesetre nagyon várjuk.

Total Football

A fociprogramok mindig is nagyon népszerűek voltak Amigán, mostanában sincs ez másképp, hiszen sorban jelennek meg a jobbnál jobb alkotások. A Domork fogja a közeljövőben megjelentetni a Total Football-t, mely talán valami újat fog



hozni a focik piacára. Az október magaságában megjelenő program nagyon sok lehetőséget fog elénk felsorakoztatni, hiszen a játékot megpróbálták még életszerűbbé tenni az alkotók. Sok passzalási lehetőség, gyors scroll és persze remélhetőleg remek grafika fogja jellemezni a játékot. Külön figyelmet érdemel majd a különböző lövés lehetőségek széles listája, hiszen eddig nem igazán láthattunk olyat programtól, hogy a játékos állóva hátrafelé lövje ró a kapura a labdát. Reméljük, hogy nagy siker lesz a prog, nekünk tetszett.

Uridium 2 AGA

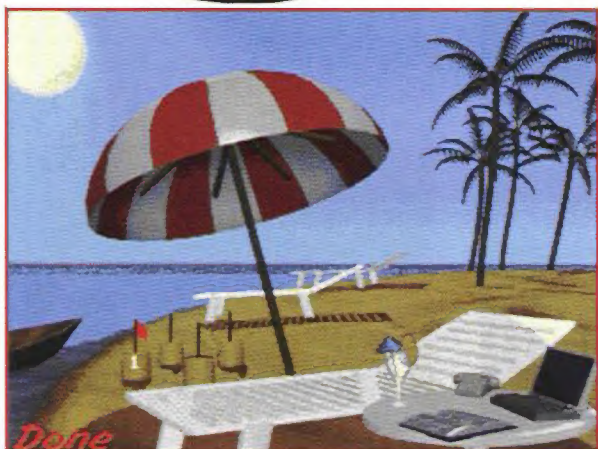
Egy kicsit érthetetlen, hogy az Uridium 2 normál verziójának megjelenése után miért kellett ilyen sokat várni az AGA-s verzió, de mindenesetre azért öröndetes tény, hogy a Grotgold végre rászánta magát a fejlesztésre. A hamarosan megjelenő új verzió nem fog igazán különbözni a normál Uridium 2-től, csak persze a grafikát tuningolták át a fiúk egy kicsit. Egyébként a többiek szerint sem volt egy nagyon nagy siker az Uridium 2, meg sem közelítette a 8 bites gépeken elért remek eladási rekordokat. Talán ez annak is köszönhető, hogy nem fordítottak elég nagy hangsúlyt a fejlesztésre, néhány részlet (pl. az alpályák) pedig csapnivaló játszhatóságot mutat. Mindenesetre mi inkább maradunk a Disposable Hera-nál, mely nogyságrendekkel ver mindent, legalábbis jelenleg.

Bear™



PLAYER MANAGER

2



Új hónap, újabb tocimanager program a GURU-ban. Az ilyen játékokról írni nem könnyű feladat, hiszen aki játszott már hasonló programmal, az valószínűleg 5-10 perc után kiismeri ezt is, aki kezdő, annak nem lehet lefordítani az egész kézikönyvet plusz még játéktippeket is írni. Így hát egy félig ismertető, félig pedig magyarázó leírást olvashat az, ki tovább tapogatja le vizuális segédszervével a következő sorokat.

A játék bevezető animáció vagy digitált állaképek nélkül ugrik a nyakunkba a stábilistával. Ezt elnyamva a bátrabbak választhatnak új játék, megkezdett játék folytatása és egy demo game között, ahol is mindent megtanulhatunk a későbbi karrierünk simább építgetése érdekében. Talán vólasszuk ki a new game-t, utána pedig azt, hogy hányan játszunk és melyik szezonban (alul). Ha megvan, akkor Dane és máris egy újabb képernyő, ahol beírhatjuk nevünket, választhatunk pozíciót, játéktípust és a játék módját (normal, role-play). A pozíciónál levő rövidítések a következők:

KPR - keeper, FBK - full back, MID - midfielder, CBK - centre back, WNG - winger, CFW - centre forward, PMK - play maker, STK - striker, MDG - midfield general, DEF - defender, TGM (TMN) - target man.

Danét nyamva láthatjuk kész szerződésünket egy csapattal, majd a környe-

zetkreálós kezdődik kissé hosszú ideig. Íme a csadás beach nyugágyakkal, drink me koktéllal, csikos napernyővel és kissé kapór pálmákkal. Az asztalunkon látható tárgyak a következőkre hivatottak:

A telefon barátságos mérkészre hívhatunk ki csapatakat a premier- és az 1.-2.-3. divízióból. Vannak még európai csapata is, de többnyire nem érnek rá ilyen haszontalan dalgakra.

A füzetben az életet jelentő szponzorok kaptak helyet. Itt alvashatunk egy bátorító üzenetet, melyben ujjonganak nekünk, a vezető-ség, a klub és a tonok is biztosítanak minket a bizalmukról és minden jót kívánnak. Ezek után kapunk három ajánlatot (nem alyat) a pénzügyeinkre vonatkozólag. Ez lehet készpénz, illetve készpénz + jutalék a látogatók vagy a kupabonuszak alapján (cup bonuses táblázat alul).

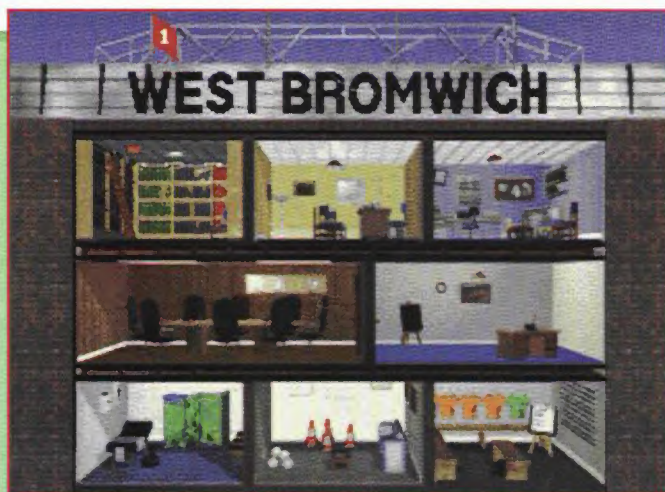
Von még egy natebookunk is, itt kinevezhetünk tickákat (edző, játékas-figyelő?, doki, specialista) a csapat mellé. Ha mindezekkel megvagyunk, kezdődhet a sikerorientált és korriercentrikus játék.

Kis várakozás és máris láthatjuk a komor köépületet, ahol hátralévő életünk 4/5-ét eltöltjük (egy igazi managemek nem lehet családja, kutyája és más habbija a munkáján kívüli). (A szeretők kivéte-

lek.) De a témánál maradva vegyük sorra a szabákat.

Records: irattár, ahol a palcok roskadznak a mappáktól. A sarokban kék székek, de érdekesebb a platanon kiképzett kijárat (exit), ahova létrán lehet feljutni. Itt a bajnokokról (champions), kupákról (F.A., league, U.E.F.A., cup winners és european), ligákról (league, premier & 1.2.3-division), különféle feljegyzésekről (league recards, league hot shots, ranked players és past transfers) valamint a klubokról tudhatunk meg dalgakat.

Finance: itt már kékek a székek, az asztalon mappa és miegymás, a sarokban pedig egy páncélszekrény. Az innen elérhető dalgak a következők: total earnings (teljes jövedelem), expenditure ta date (kiadás a mai napig), financial message,



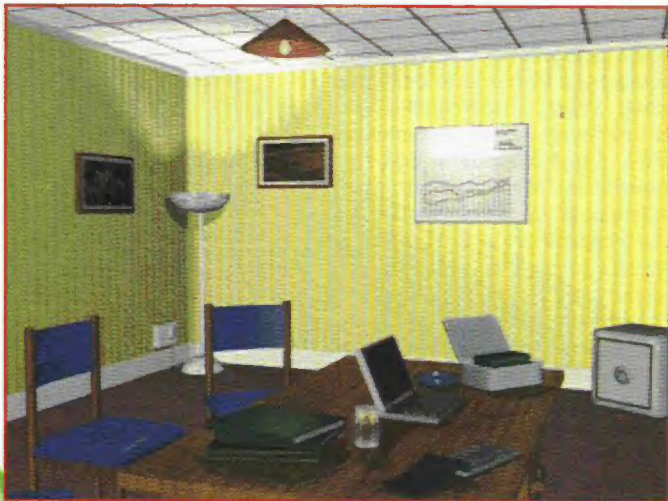
bonuses, income ta date (jövedelem a mai napig) és végül a teljes bevétel. Az income ta date-n belül pedig: gate revenue - kapubevétel, merchandising - órukból származó pénz, TV revenue - közvetítési díjakból, trons tee recd - átigazalási pénzekből, sponshopship - szponzorak és miscellaneous - egyéb.

Press Room: sajtószaiba, ahol pirosak az egyenszékek (+ egy nem-egyenszék).

Nézzük a nézhető dolgokat: Anco Times, ranked player transfer, promotion - relegation (előléptetés/letokozás), vacancies - appointments (betöltendő állás/ki-nevezés), int. & squad announcement (belső közlemények), english/foreign players (angol/külföldi játékosok) és a hot news (nem hot guy-aknak!).

Board Room: tanácsterem. Itt beszélhetünk a fontosabb emberekkel (pizza-kihordó), kik kényelmesen elterpeszkednének a fotelokban ha itt lennének, de nincsenek. Így csupán a székeikkel beszélhetünk a következőkről: stadium improvements - stadionunk kihasználtsága, form message - üzenetek, take a break - pihenő. A stadium improvements-en belül: total capacity - teljes kapacitás, present capacity - jelenlegi kapacitás,

tables - ligák, scout, accounts & opposition - táblázatok és adatok, tactics - taktikák, fixtures - meccsek, squad - a csapat, anco times. A squad pontnál a csapaton belül mindenféle tulajdonságot vizsgálhatunk az egyes játékosokra, valamint az egész csapatra kivétve (az availability-nél szemlélhetjük külön ezeket). Az



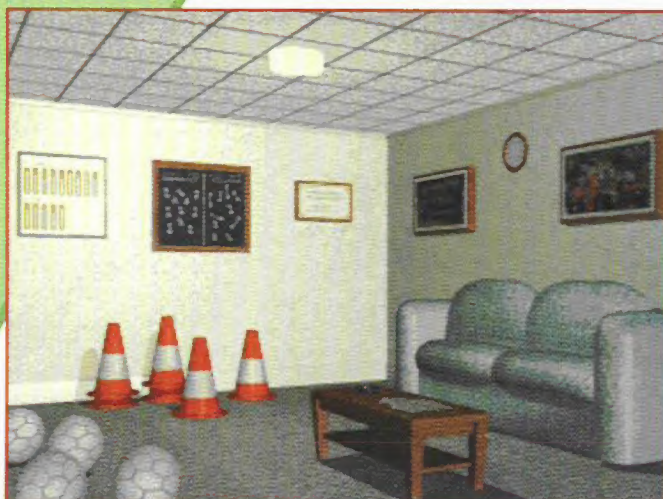
emberek csapaton belüli helyének cserélgetésére is van lehetőség.

Physio: itt székel a doki (nem nagy dolog!), és ide jönnek a lusta, dolgozni nem akaró szimuláns játékosok is. A berendezés eléggé puritán, hiszen egy vöröskeresztes dobozból (a doppingosztály, ágyból (doki + nővér), egy pár cipőből (a doki már le is vette...), táskából, 3 barna egyenszékből és egy paravánból (ki lehet mögötte?) áll. Az egyetlen választható dolog a lázlap (injuries - sérülések).

cost per seat - helyárak, under construction - építés alatt álló, expansion order - még szabad, cost - ár. Stadionunkban piros, sárga és zöld pontok jelölik az egyes helyeket.

Manager's Office: a menedzser irodája, mely szépen berendezett helység. Sajnos (mint az egész játékból) innen is hiányzik az ember, mint a természetes kiválasztódás és az evolúció csúcsterméke (keresztényeknek: a mindenható kedvenc teremtménye, buddhistáknak és krisnásoknak: a gazdag-szegény-csiga-elefánt-egyselytű-mocsári patkány-konyhai csótány-megvilágosodott örök körforgásának szerencsétlen áldozata). A választható adatok: transfer & loan list - átviteli- és kölcsön nyilvántartás, league

Coach: edző. Alien-tojás kinézetű fociabdák, útelterelő pöckök és fotelágy jellemzi ezt a szobát. A labdák a team practice - gyakorlás, a pöckök a group clothing - csapatedzés, a fotel pedig a coach details - edzői részletezés megte-



lelői. Van itt még team assesment - felmérés, tactics - taktikák és coach messages - üzenetek is.

Boot Room: innen játszhatjuk le a meccseket, valamint még utoljára eligazíthatjuk a csapatot. Nézzük csak: squad select, team talk - személyes parancsok, telállás változtatása stb., pre-match report, play match. A play match-on belül a meccset több téle képpen is le tudjuk játszani: predict-tel nem látunk semmit, csak a kiírásokat, play a valódi játék (tass-ra indul), amit mi irányíthatunk, a watch a nézeti perspektívát állítja be, míg a fast scannernél pixel-tocit nézhetünk végig.

Ez volna hát a Player Manager II, amely Del szerint nem rossz, de az első rész toci szempontból jobb volt (a saját irányítású rész), látszik, hogy nem Dino Dini munkája. Szerintem pedig kissé bonyolult, de ez ne riasszon vissza senkit a játék kipróbálásától.

M.D.Jon



DAWN PATROL

A költői "Hajnali Őrjót" névre keresztelt játék alighanem a legszebb, tartalmát tekintve pedig a leggazdagabb az eddig megjelent első világháborús repülősimulációk sorában. Az alkotók – eredeti áttétellel élve – egy "interaktív könyvet" adnak a kezünkbe, amelynek lapjain a nyugati front 1915-18 közötti légi harcok elevenednek meg. S ez a "megelevenedés" itt kivételesen nem csak üres trázis. Bárhol beavatkozhatunk a történelem menetébe, s legjobb tudásunk szerint tehetünk róla, hogy ne maradjon "Nyugaton o helyzet változatlan".

Mibe keveredtünk?!

Alig több, mint tíz évvel az első motoros gép levegőbe emelkedése után, mago a repülés is varázslatos dolognak számított, s a vadászpilótákat különösen fényes nimbusz övezte. Ha az első világháború légi harcok kerülnek szóba, ma is elálszár mindenki az ünnepektől ószokra, a brovúras hőstetteikre és lavagi gesztusaikra gondol. Mielőtt teljesen beleélnénk magunkat ebbe a romantikus képbe, legalább egy pillanatra jusson eszünkbe: vérre ment ez a játék. Európa harcterein a hábarú bizanyas szakaszaiban naponta tizezrek vesztek életüket. S a pilóták túlélési esélyei még rasszabbak voltak, mint a lövészárkokban küzdő társaiké.



Felderítésre, o csapatmozgások megfigyelésére mindkét oldalon a hóború kezdetétől tova alkalmaztak repülőgépeket, de ezekből a könnyű, kétüléses szerkezetekből legteljebb karabélyol pufogtattak egymásra az ellentek. Később, a nagyobb teljesítményű motorral ellátott repülőket könnyű géppuskával is felszerelték, de az még mindig csak védelmi célakra szolgált. Veszélyes támadótegyverre akkor vált az aeroplón, amikor alkalmazni kezdték o mereven beépített, előre tüzelő géppuskákat, amelyekkel a gyors, jól manőverező együléses vadász-

gépek pilótái eredményesen vehették tel a harcot más repülők, sőt földi célpontok ellen is. Ettől kezdve elkecsereedett verseny indult o hadban álló országok között az erősebb, fardulékanyabb, jobban telfegyverzett repülőgéptípusok kifejlesztése terén is.

A légcsovorkörön keresztül tüzelő géptegyver áttétét elálszár Roland Garrastrancia pilóta valósította meg. Hogy a lövedékek ne "tűrészeljék le" a propeller szárnyait, páncélborítással látta el ozoikat. Gépe azonban egy kényyszerleszállástolytón 1915 áprilisában a németek kezére került, akik a módszer lemásolásával a holland mérnököt, Fokkert bízták meg. Az ő tetszését azonban nem nyerte el ez o műszaki szempontból kezdetleges, önvesszéyes megoldás. Ehelyett kifejlesztette a repülőgép motorjával szinkronban működő géppuskát, amelynél a lövedékek a forgó légcsovar szárnyai között haladtak át. Az újajtta tegyverrel felszerelt Fokker Monoplón já idáre a légtér urává vált; semmi sem jellemezte jobban a helyzetet, mint hogy a szövetségesegek BE2c géptípusa megkapta a "Fokker-tokormány" gúnynevet.

Az antant hatalmak légereje – szinkronizált géppuska híján – másajtta megadásokkal kíséretezett, hogy megtelelő versenytársat állítson o német gépekkel szembe. A Nieuportnál például a telső



szárny-
ra szerelték
a tegyvert,
de ez per-
sze meg-
nehezítette
a pantos
célzást. Ér-
dekes ötlet-
tet valósi-
tottak meg
a DH2 típus-
nál: a propellert
a pilótátülke mö-
gött helyezték el, amely így nem húzta,
hanem tolta a gépet. Bár sok szempont-
ból jobban repült, mint a Fokker, de keze-
lése nehéz volt, ami sok balesetet okozott.
Így érthető, hogy a pilóták csak "Spinning
Incinerator"-nak becézték, amit talán
"Pörgő Krematórium"-nak tordíthatnánk.

Közben a németek sem álltak le a fej-
lesztéssel, amelynek eredményét az
Albatros típus változatai képviselték. Ez
volt a technikai háttere az 1917-es "Véres
Április" eseményeinek, amikor is az RFC
(Royal Flying Corps) egyetlen hónap alatt
316 pilótát veszített. Az angol pilóták vár-
ható élettartamát akkoriban napokban
mérték. Később az ontant oldalára billent
a mérleg, a különböző Sopwith típusok jó-
voltából. A háború legsikeresebb gépe a
Sopwith Camel volt, a vele aratott 1294
légi győzelemmel. Egyetlen méltó ellen-
telévé azután a Fokker Triplán vált – ilyen-
rel repült a híres "Vörös Báró", Manfred
von Richthofen is. Persze a háború kime-
netelete nem egyik vagy másik géptípuson,
nem is a pilótákon múlott. Az antant és a
központi hatalmak küzdelme a földön
dönt el.



Lapozgató

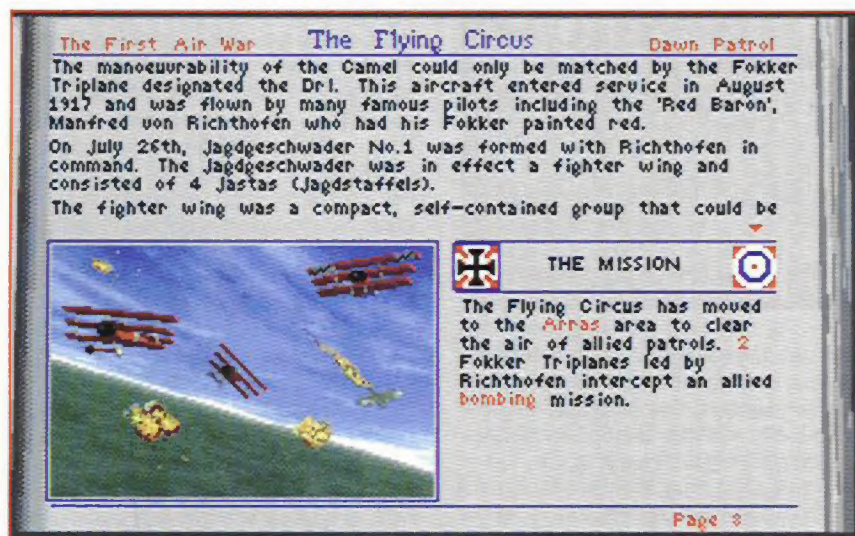
A címképernyő elhagyása után –
játékprogramtól szokatlan módon
– egy tartalomjegyzék tárul a szem-
ünk elé. Végighaladhatunk sor-
jában a fejezeteken, vagy tetszés
szerint bárhol telüthetjük a köny-
vet. Az első rész a légi háború több
szakaszai szerint csoportosított küldeté-
seket tartalmazza, amelyek során eljutunk
a kezdetlegesebb repülőszervezetektől a

de az itt felsorolt urak ezt többszörösen túl-
teljesítették.) Német oldalról olyan pilótá-
kkal találkozunk, mint a legendás
von Richthofen, vagy Max
Immelmann, akinek nevét ma is
őrzi egy műrepülő-figura. (Az
Immelmann-tordulólal részletesen
megismerkedhetünk a 62. oldalon.) A
szövegségesek ászai közül választhatjuk
például a francia René Fonckot, az an-
tant csúcstartóját (75 légi győzelemmel),
az angol Albert Ballt, aki egy ízben az el-
lenséges reptérre ledobott üzenettel hí-
vott párbajra egyszerre két német pilótát,
vagy az amerikai Eddie Rickenbackert,
aki mintegy 40.000 dollárt keresett India-
napolisban elért rekordjaival, s a verseny-
autó volánja mögött ült át a vadászgép
botkormányához. Akiiket pedig elsősor-
ban a mai szemmel szinte játékszernek tű-
nő, de saját korukban veszélyes harci esz-
köznek számító vadászgépek érdekelnék,
azok a harmadik fejezetben az egyes ti-



korszak legmodernebb vadászgépeivel, a
magányos járőrözéstől a kötelékek közöt-
ti harcig. Sokak kedvence lesz a második
fejezet, ahol a háború legismertebb ásza-
inak szerepébe léphetünk. (Ásznak az mi-
nősült, aki legalább öt ellentellel végzett,

pusok szerint tallózhatnak a feladatok kö-
zött.

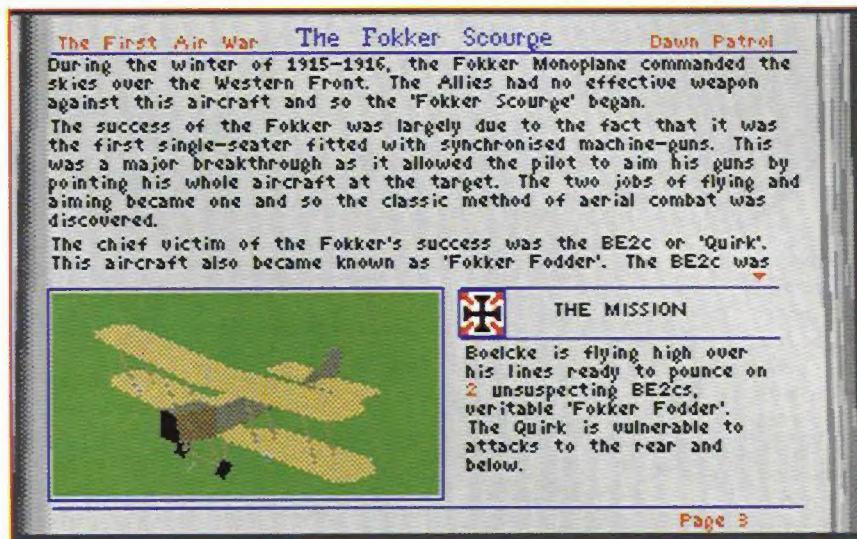


Minden oldal egy-egy küldetést tartal-
maz, amelyeket egymástól teljesen tūg-
getlenül hajthatunk végre. Folyamatos
hadjáratban nem vehetünk részt, s elért
eredményeinket sem rögzíti sehol a prog-
ram. Ezeket a hiányosságokat hivatott pó-
tolni a negyedik, "Pilot Biographies" című
rész, amelyen belül egy-egy fiktív pilóta
személyiségét ölthetjük magunkra. Az ő
nevükben végrehajtott hűstettek sora
megőrződik a könyvben, az erre a célra
tenntartott, kezdetben üres oldalakon.
Egy-egy sikeres (vagy sikertelen) akció
után a program előzékenyén rákérdez,
hogy az eredményt kívánjuk-e írásban
rögzíteni. Ha úgy gondoljuk, hogy jobb
lesz tatyilat borítani a történetekre, a kelle-
metlen epizódát nyugodtan kihagyhatjuk
önéletrajzunkból. (Még mondja valaki,
hogy a számítógépes játékok nem nevel-
nek az életre!) Sajnos sem ebben a feje-
zetben, sem máshol, egyetlen magyar pi-
lótával sem találkozunk; igaz, hogy az

Osztrák-magyar Monarchia seregei nem is a nyugati fronton küzdöttek. Csúpan az összehasonlítás kedvéért írom le, hogy a legeredményesebb első világháborús magyar ászok bizonyos Kiss és Fejes nevű pilóták voltak: 20, illetve 19 légi győzelemmel.

A "Video Replay" tejezetben az akcióink során rögzített felvételeket játszhatjuk le, illetve szerkeszthetjük kedvünk szerint; összeállíthatunk például egy filmcsokrot legszébb lezuhanásainkból. Egyébként repülés közben a kamerát a "Ctrl V" billentyűvel indíthatjuk el, s a "V"-vel kapcsolhatjuk ki. A "Preferences" menüben (amelybe a játék során bármikor beléphetünk az "F10" lenyomásával) két oszlopban sorakoznak a programra vonatkozó beállítási lehetőségek. Az első öt kapcsolóval könnyíthetjük vagy nehezíthetjük meg a saját dolgunkat, így tetszőlegesen beállíthatjuk a motorunkat, sérthetetlené tehetjük a repülőnket és kitogyhatatlanná a lőszerünket. A "Targets" menüponttal az ellenséges gépek tartósságát betolyásolhatjuk: ettől függ, hogy mennyi ólomot kell beléjük pumpálnunk ahhoz, hogy tulsúlyossá váljanak, s végre lezuhanjanak. Akinek mindez nem elég, az még az ellenfelek képességeit is manipulálhatja. A többi menüponttal a játék irányítására, hangjaira és képi megjelenítésére vonatkozó opciókat állíthatjuk.

A tejezetcímek melletti oldalszámra kattintva az egérrel, az altejezetek listájához jutunk, s innen léphetünk tovább az egyes küldetésekhez. Vigyázat, nem minden oldal érhető el közvetlenül a tartalomjegyzékből! Viszont az "S" lenyomása után, a képernyő jobb alsó sarkában



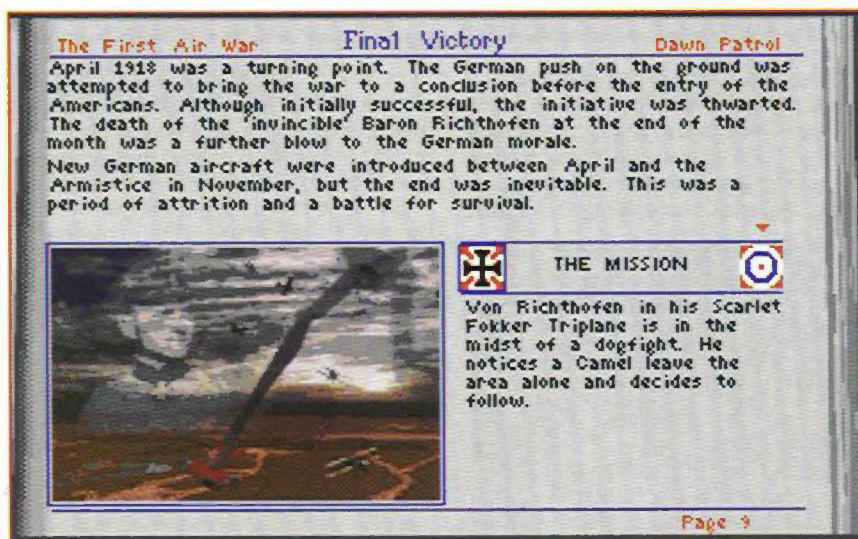
lap jobb szélénél közepén található, apró nyílakkal tudjuk görgetni. Enciklopédikus mélységet persze ne várjunk, de érdekes információk, színes sztorik között böngészhet, aki tud angolul. A képernyő alsó felében – egy fényképpel vagy animációval dekorálva – találjuk meg a konkrét feladat leírását. Ezen belül a pirossal kiemelt szavakra kattintva, lehetőségünk van bizonyos adatokat megváltoztatni: többnyire a gépek számát és típusát módosíthatjuk, ezáltal gyakorlatilag meg többszörözve a választható küldetések számát. Aki esetleg nem érti a feladatok szövegét, annak sem kell kétségbe esnie. Mindegyiknek ugyanaz a lényege: az összes ellenséges célpontot meg kell semmisíteni, amelyek a repülés közben előhívható térképen tel van tüntetve. Bár a végrehajtandó akciók mindig egyértelműen az egyik hadviselő félhez kötődnek,

Most aztán nyakig ülünk... a pilótátülkében

Végre elének tárul a széles égbolt; mehetünk, amerre látunk. A küldetések mindjárt a levegőben, az ellenség közelében indulnak, így nem kell toglalkoznunk a felszállással és a hosszadalmas navigációval (s mint később látni fogjuk, a landolásból sem kell nagy gondot csinálnunk). A gép irányítása egyébként könnyebb, kevésbé valószínű mint más első világháborús repülősimulátorok, például a Blue Max esetében. Mindez inkább a piff-puff játékok felé közelíti a Dawn Patrolot. Becsületére válik viszont a programozóknak, hogy igyekeztek az előforduló géptípusok különbségeit érzékelteni, így például az időben korábbi küldetéseknek magunk is tapasztalhatjuk, hogy a német repülő erősebbek, könnyebben emelkednek, fordulékonyabbak.

A kormányzás sem a kurzorbillentyűkkel, sem a joystickkal nem fog nehezéget okozni annak, aki játszott már repülősimulátorral. A gázadást a "+" és "-", az oldalkormány állását balra és jobbra az "Ins" és "Del" gombokkal szabályozhatjuk. "B"-vel a téklapokat vezérelhetjük; hasznos lehet bekapcsolni például akkor, ha sikerült tüzelő pozícióba helyezkednünk egy lomha bombázó farka mögött, és nem akarunk túlszaladni a célra, vagy ha zuhanórepülésben támadunk valamilyen földi célpontot. Viszont ne felejtsük el a téklapokat visszaállítani, ha fordulába vagy emelkedésbe kezdünk. Ha úti célunk nagyobb távolságra van, a "Tab"-bal be- (és ki-) kapcsolhatjuk az idő gyorsítását. Legyünk óvatossak: ha az időgyorsítás megkezdésekor gépünk süllyedőben vagy fordulóban volt, kellemtelen meglepetések érhetnek.

Gépünkben eleinte csak a tűlke felső szélét és a géppuskát látjuk (a Nieuportnál még azt sem, mert ott a csúzlát a felső szárnyra szerelték). Ha pillantást akarunk vetni a – nemesen egyszerű – mű-



megnyitló kis ablakba bármelyik lapszámot beírhatjuk, s az "Enter"-t leütve, rögtön ott nyílik ki a könyv. Az egyes oldalak felső felében a küldetés háttéréről – a háború menetéről, a kiválasztott pilótáról vagy repülőgépről – olvashatunk egy rövid történetet, ismertetést. A szöveget a

időnként lehetőségünk van az ellentét szerepét alakítani a küldetésben. Ilyenkor – értelemszerűen – a kiírt feladat megváltoztatása a cél. A játékot a megfelelő tetszőjelzésre kattintva indíthatjuk el.

szerszöveget, a "J" lenyomásával tehetjük ezt meg. (Visszatérni a "J" jellel lehet.) Bolról jobbra a motor fordulatszám-mérőjét, az iránytűt és a sebességmérőt látjuk. Az iránytű előtt két kapcsoló tololható, amelyek "A"-val, illetve "T"-vel aktiválhatók. Az első az outpilotát, a második az outamoto tüzelést helyezi üzembe, őlölük tehát egyfajta demóban lehet részünk. Ne várjunk látványos eredményeket a gépi irányítástól, de ötleteket azért kaphatunk egy-két érdekes monóverhez.

A képernyő legfőbb részéről fontos információkat olvashatunk le. Itt tololható az üzenetsor, amely aktuális ellenfelünk holétéről tájékoztat, néha pedig kedvesen figyelmeztet, hogy ideje lenne már lerázni azt a dúvódot, okl gótlástolonul lövöldözünk. (Tekintve, hogy gépünk együléses, rádiók pedig nincsen, ezeket az üzeneteket belső monológként foghatjuk fel.) Lejjebb láthatjuk az adatokat a repülési magasságról, a videotelvő állapotról, a lőszer mennyiségéről és a kurzorbillentyű érzékenységről. (Utóbbit az "1" gombbal növelhetjük, a "2"-vel csökkenthetjük, de ennek csak akkor van értelme, ha nem botkormónnnyal játszunk.)

Hogy végre kiélhessük ogresszív ösztöneinket, ohhoz már csak az ellenséget kellene megtölteni. Erre többféle módszer alkalmazhatunk. (Például orunkat a monitorhoz nyomva, feszülten figyelünk a legopróbb mozgásra is. Közben Edward "Mick" Monnockro, az ongolok ószóro gondolunk, oki 1917/18-ban 73 légi győzelmet orotott, pedig állítólag csak úgy tudott átcászni az orvosi ellenőrzésen, hogy a szemvizsgálóhoz használatos többö betűsorait előre betonulto.) Vicsen kívül, az ellenséges gépeket nem mindig könnyű megtölteni, különösen, ha nálunk olacsonyabban repülnek, és sziluetjük beolivod a toloj háttérbe. Segtségünkre von a mór említett üzenetsor, amely az óroszámlop irányait olapul véve tudósít, hogy merre bókloszik leendő öldozotunk. (Igazán csak a kezdők kedvéért: ha azt olvassuk, hogy ellenfelünk 12 órára jön, az nem azt jelenti, hogy délig ráérünk, hanem hogy a gépe az orunk előtt von valohol.)

Problémát jelenthet viszont, hogy mire a megodott irányba fordulunk, a goz ellen már régóta mólhol jár. Például mögénk került, és éppen most nyomja meg vigyorogva az elsőtöbillentyűt. Még ha sikerül is a helyes irányba állnunk, akkor is előfordulhat, hogy nem látjuk a célpontot: lehet, hogy nálunk jóval mogosobban vagy olacsonyabban repül. Ezen a gondon enyhítenek a játékban megjeleníthető belső és külső nézetek. Figyelmeztetbe ojónlom a "Backspace", az "Enter",



volomint a "Shift F4" billentyűvel előhívható képeket: ezek mind a legközelebbi ellenséges gépet mutatják meg. A "Shift F7"-tel pedig azt a repülőt láthatjuk, amelyről az üzenetsorban utoljára koptunk tájékoztatást (nem feltétlenül azonos a legközelebbi ellenséggel). Így már könnyebb lesz az ellentelk hozzánk viszonyított irányát és mogosságát betölteni.

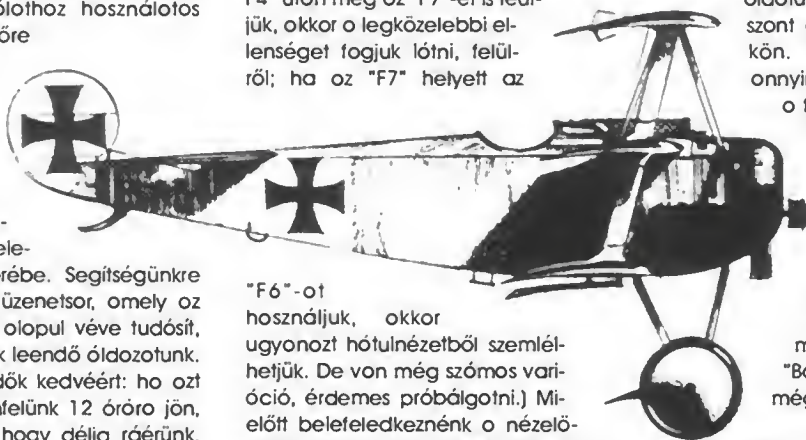
A játékba egyébként rengeteg belső és külső nézetet építettek be a programozók. A funkcióbillentyűket önmogukban vagy a "Shift"-tel és egymással kombinálva, volomint a numerikus billentyűzet számait "Shift"-tel együtt lenyomva, különféle nézőpontokból gyönyörködhetünk a lótnívólokban. (Például ha a "Shift F4" után még az "F7"-et is leütjük, akkor a legközelebbi ellenséget fogjuk látni, felőlől; ha az "F7" helyett az

négyzet mutató. Ezek olapján leolvashatjuk a térképről, hogy a kiszemelt célpont hozzánk képest milyen égtőj felé tololható. "Esc"-kel visszatérve a repülőbe, az iránytű segítségével beölölhatunk a megfelelő irányba.

Tűűz!

Ha már sikerült megtölteni, s a célkeresztbe befogni ellenfelünket, nincs más dolgunk, mint tüzet nyitni a joystick gombjával vagy a "Space"-szel. A célpont körül terjengő füstgomolyogok és a lövés hangjának megváltozó jelzi, ha "jó helyen topogotózunk". Azonban jobb ha nem lövünk mindenre, omi a légtérben mozog. Modorok ugyan nem szerepelnek a játékban (ógyúval verébre?!), a mi oldolunkon horcoló repülőgépek viszont előfordulhatnak a környékünkön. Minthogy nem mehetünk onnyira közel minden géphez, hogy a felségjelét is lóssuk, és az sem biztos, hogy a sziluetjéről minden típust felismerünk, nyomjuk le a "Shift F3" kombinációt, amely megmutató nekünk a legközelebbi boróti gépet. Igyekezzünk megjegyezni a színét és formáját, s azután mormoljunk legolóbb egy "Bocs!"-ot, ha a horc hevében mégis megszorozzuk.

Akár a valóságban, itt is elokodhat a géppuska, ha túl sokat tüzelünk egyfolytában. Szó a lövésenként pedig tórot kell cserélnünk. A hibo elhóritósához és az újrotöltéshez nyomogassuk kitortóan az "U" billentyűt, de előtte állítsuk egyenesbe a repülőgépet. (Ezt a program komolyon veszi, minthogy elvileg nem tudjuk egy időben bobrólni a géppuskát és kezelni a kormányt.) Még életszerűbbé, hangulatosabbá tehetjük a játékot, ha ilyen esetekben – a kíválszott küldetésnek megfelelően – ongolul, németül, esetleg franciólul kóromkodunk.



"F6"-ot használjuk, akkor ugyanozt hótulnézetből szemlélhetjük. De von még számos variáció, érdemes próbálgni.) Mielőtt beleteledkeznenk a nézelődésbe, a "P"-vel pauszoljuk a játékot, ha nem okorjuk, hogy ripsz-ropsz lelőjenek. A különféle nézetekből az "Esc" megnyomásával léphetünk ki.

Novigólhatunk térképpel és iránytűvel is. Az "M"-mel előhívható térkép Északnyugat-Franciórszágát óbrázoljo; a gyonús borno csak a frontvonol, a lövészórkokkal. Nem órt ho tisztóiban vagyunk vele, a front melyik oldolón jórnuk éppen. A központi hotolmok repülőit rózsoszin, az ontontéit világoskék négyzetek szimbolizólják. A földi jórművek színe piros, illetve sőtétkék. Sójót gépünk helyzetét a villogó



Időnként földi célpontok – leginkább teherautó-konvojok – megsemmisítése a feladatunk. Ezek mindig fel vannak tüntetve a térképen, de megtalálásukhoz segítséget nyújt a "Shift F9" lenyomása is. Ha már minden kijelölt céllal végeztünk, "szabad vadászatra" indulhatunk. Keresünk – lehetőleg a front ellenséges oldalán – a térképen nem jelölt, de szétlátható földi objektumokat: teherautókat, repülőtereket, légballonokat, tűzér-ségi és légvédelmi állásokat. (Utóbbit csak a legel-szántótereknek ajánlom.) A támadható földi célok a levegőből fekete pantáknak látszanak, de nemes cselekedeteink gyarapításában hasznát vehetjük a "Shift F8"-cal előhívható nézetnek is. Végzősebb, kevésbé lovagias szellemű pilóták a katonai objektumok mellett a falvak lakáépületeire, templamára is tüzet nyithatnak (nana, kis vandálok!).

Itt hívom tel a figyelmet a program készítőinek egyik "telitalálatára"! A földi légelhárítás ténykedéséről van szó: alacsonyabban szállva látjuk a géppuskák nyomjelző lövedékeit, a magasban pedig a szétrabbanó légvédelmi gránátok füstpamacsait. Mindez nem pusztán látványosság: kamoly veszélyt jelentenek gépünk épségére, ha ellenséges terület fölé ropkodunk. Saját térfelünkön, saját tűzereink pedig megkönnyítik dalgunkat a behatoló repülőkre elleni harcban.

A repülőgép, amelyik fänn ragadt...

Félreértés ne essék, ha teljesítettük vagy meguntuk a küldetést, megkereshetjük a repülőterünket, vagy bárhol máshol is leszállhatunk. (Csökkentsük a sebességet, tegyük le finoman a gépet, vegyük

vissza teljesen a gázt, "W"-vel tékezzünk.) Mindez azonban teljesen tálalsleges. Hiába landalunk, nem történik semmi. Ugyanúgy véget vethetünk a küldetésnek repülés közben is: az "F10" lenyomásával a "Preferences" menübe kerülünk, ahol az "End Mission"-t kell választanunk. Ugyanazt az eredményt gyorsabban is elérhetjük az "Alt X" kombinációval.

Bármelyik módszert választottuk, visszakerülünk a küldetést leíró szöveghez, amely kiegészül egy-két értékelő mondatral, amelyből meg tudhatjuk, hogy rettenetesen ügye-



sek valunk. Ha akció közben némi lezuhanánk, akkor mindenféle gombnyomogatás nélkül is erre a képernyőre jutunk, csak éppen hirtelen és tragikus elhalálozásunkról olvashatunk hírt. Hogyha mandjuk egy angol pilóta küldetését játszottuk, de a német oldalról, akkor is az angolra vonatkozó szöveget kapjuk: hogy ő milyen nagyon sikeres volt, vagy milyen nagyon meghalt. Akik az értékeléstől pontszámokat, előléptetést, medáliákat várnak, azok nagyon csalódottak lesznek.

Summa summarum

Javára válik a játéknak a – mértékkel alkalmazott – történelmi ismeretterjesztés. Ami a legfantasabb: a küldetések elég érdekesek, s a választható módosítási lehetőségekkel még színebbé tehetők. Élvezetes a játékmenet, már csak azért is, mert mindenki beállíthatja magának a tudásának megfelelő nehézségi szintet. A készítőik temérdek kezelőfunkciót építettek be a programba, szinte zangaráznunk kellene a billentyűzeten ha mindegyiket használni akarnánk. Szerencsére a gyakorlatban jóval kevesebb is elég, így a já-

ték kezelése nem válik túlságosan bonyolulttá.

A program fő erőssége az igényes grafika, ebben messze megelőzi a többi, hasonló témájú játékot. A repülőgépek kidolgozása a közeli képeken igen szép és részletes, éppen csak az ellenfél "szeme fehérjét" nem látjuk (hogy az első világháborús légi harcokat jellemző, közismert megállapításra utaljak). Kellemes a táj ábrázolása is, bár a talaj megjelenítésénél alkalmazott színek skálája nem túl széles. El tudnám képzelni, hogy a magasból időnként barna szántóföldeket vagy sárga gabonátáblákat pillantunk meg, legalább a talvak környékén. Ehelyett gyakran csak zöldet látunk magunk körül, amittől úgy érezhetjük, hogy a szimulációban egy nagy tál sóska felett keringő légy szerepét kell alakítanunk. Sajnos, a pilótatülkéből kifelé tekintő nézeteknél a saját gépünk látható részét kimondatlanul siralmasan, különös tekintettel az időtlenül, a levegőben végződő merevítőhuzalokra. (Mellékesen megjegyezve, a repülés háskorában a szárnyak merevítéséhez zangaráhúrok használtak. Ennek érdekes velejárója volt, hogy a pilóták a gépük sebességét – mérőműszer híján – többek közt abból becsülték meg, hogy milyen hangot adnak a húrok a menetszélben.) Hangokról szólva, a játék zenéje a témához illő, hangulatos, de nem túl váltakozó, s ugyanezt a mandható el az effektokról is.

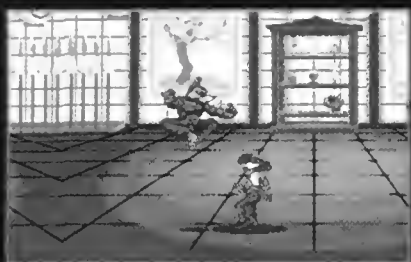
Mindent összevetve, érdekes és jól megvalósított átlal eredménye ez az "interaktív könyv", az első világháborús nyugati front légi harcainak krónikája. Bár egy-két részletet gondosabban vagy szellemesebben is megadhattak volna az alkotók, a repülőgép-szimulációk kedvelői szívesen indulnak majd újabb és újabb "hajnali őrzőjára".

Gémáver



BRUTAL

Paws of Fury



Durvul a világ. Az emberek esztelen önpusztító viselkedése nem újdonság, de az állatok hasonló viselkedésmódja kicsit meglepő a magamtólta éntajtámnak. Azonban az is igaz, hogy az állatok nem maguktól vadultak be ennyire, hanem a Gametek kényszerítette őket digitális durvulásra. Ezt nyilvánvalóan azzal a hormonnal érték el, amitől a játékokban szereplő állatok magassága is unifikálódott (a valóságban ugyanis a patkány sokkal-sokkal kisebb a medvéénél), de ez egy tantáziavilágban nem túl feltűnő. Az állattajválaszték nem igazán teljes, pedig mennyire jól lehetne küzdeni egy meztelen csigával vagy egy sikamlósan csuszamlós ponttyaill. A játékokra rábítható (nem úgy) állatok a következők:

Kung-Fu Bunny egy nyúl, török öltözkében. A lemenő nap kirajzolta sziluettén felismerhető a Vigyázkodó Ászka Iskola jellegzetes állása.

Foxy Roxy neme nő(stény), faja pedig róka, a kinézete pedig tarkas szemmel nézve igen csak kíváncsú lehet. Jól látszik az emlőslátatra oly jellemző jegyek, amiken csak úgy teszül a rókabőr...

Kenda Koyate farkas egy pírás övvel a derekán, ami a tüzet jelképezi és figyelmezteti a kisebbeket arra, hogy a harcos tudása már oly szintet ért el, hogy nagyon. Magunk között szálva a sziluettén kissé nevetéses az a teletmas lábú rúgás, de hát semmi sem lehet tökéletes.



Leon the Lion kedvenc szabadidőnadrágjában teszt és oroszán egy személyben.

Rhei Rat egy Thai-boxas patkány, aki kis-sé múmia-jellegűen néz ki. Jövőbéli változata a Thai Fighter.

Ivan the Bear orosz medve. Olyan mint egy tank, nem kánnyú a dalga annak, ki ellene indul.

Tai Cheetan meditációs pózban ül és várja a harc kezdetét (vagy csak nem tudja magát kicsomagolni).

Panthea valószínűleg párdúc, de arcát nem lehet jól látni az esőköpeny alatt. Stílus a Chin Na, mely az apró nyúlserűek művészetéből, a Chin Chil La-ból származik.

Kíváncsiságukat segítheti a jobb oldalon tutó szöveg, mely tartalmazza állatunk minden fontos paraméterét, alul pedig tippeket olvashatunk a vele (nem ellene) való küzdelemre vonatkozólag.



Ezek valónak a minket harc közben megszemélyesítő állatok, mindenki kíváncsúhatja a személyiségének legmegfelelőbb karaktert, és start! Előtte azonban beállíthatunk egy csomó mindent az Optionsban, legfőképpen a nehézségi szintet. A gépet leiacsonyíthatjuk egy fehér áves brutálka szintjére, vagy akár felemelhetjük tekete öv ó. danjáig is. A legprafibbaknak azonban a Grand Master beállítást tudam javasolni!

A küzdelmek helyszínei változatosak, mindentéle terep képviseltetve van: tengerpart, vizesés, majom-buddha (buddha-majom) bálvány, hegytető (itt bizony le is lehet esni a tatamiról!), a templom különböző részlet, barlang és végül a hajó fedélzete. Az utolsó két pályán jelenik meg két igen erős ellentél, egy krokodil Karate Croc néven és a főellentél: Dall

Llama. Dall Llama a közeli nyugodt állathiból szökhett ki egy kis zugverekedésre, de kara ellenére meglehetősen jól csinálja, nem könnyű vele elbánni. Verjük gyorsan laposra és miénk a végső győzelem!



Hogy én mit gondolok a dühödt állatvégtagokról? ECS chipseten nem volt túl rossz, sajna a mozgás nem a legfőkélettebb (számomra). A mozdulatoknak háram erősségi szintje van (tűzgomb nyomvatartással kontrollálhatjuk), így takaríthatunk is valamelyest. Természetesen a specmúvok sem hiányozhatnak, ezeket a gép tanítgatja is a nyert meccsek után (figyeid a joystickat a képernyőn). A hátterekre sincs sok panaszom, illenek a játék általános színvonalához. Az egyedüli kurlózuot az állatok jelentik, hiszen mindig öröm jól megütni egy ficerő patkányt vagy egy nyúlal agyanverni az oroszint (úgy értem a nyúl veri agyon). Remélem, hogy az Amiga feléledésével párhuzamosan megjelennek majd jobb és szebb verekedős programok is, de addig az időt agyonütni megteszi ez is.

M.D.Jon



+ Igen érdekes állatokat állatokkal püfölni.

- Elégge darabos a mozgás.

STREET FIGHTER II

A bűté pultja mellett állt a különös, nem oda illő alak. Már órák óta lesben állt és figyelte a harcosok minden mozzanatát. Végül csak négy alakon időzött tekintete. Fei Long szikár termete villámgyors ütésekkel szórt, Cammy coffjai a hátát verdesték minden izomrándulásnál. Dee Jay lába az ütések, csont roppanások hangján átsűrődő zenének ritmusára járt. Thunder Hawk pedig olyan magas volt, hogy szinte térdre ereszkedett a gép mögött. Mindannyiuk arcán egyszerre játszottak a koncentráció következtében megáranduló arcizmok és a manitörök vibráló képe. Kezük fürgén járt a gépek punch és kick feliratú gombjain. A játéktérben bajnakai. A Capcom új alkalmazottja megigazította nyakkendőjét és kissé izgatottan indult a harcosok felé, hogy megnyerje őket a Street Fighter II folytatásának elkészítéséhez...

London, az őszi ECTS, két évvel később.

A US Gald standján vigyorogva állt, immár teljes nyugalommal megáldott barátunk, kezében a Super Street Fighter II Amigás dobozával, majd természetes hangon közölte:

– Az új kihívák megérkeztek!

Aki kedvelte az SF2-t, neki elég tudni, hogy több karakterrel, több speciális mozdulattal, jobb játékmennel találkozhat a kissé feldabott (régii) új játékban.

A többiek még várjanak a boot-tal, a cikk végéig. A világ 16 utcai harcosa később a legújabb megmérettetésre. Mind egyikük más céllal vág neki a négy földrésznek, hogy egymással találkozzon eldöntés, ki lesz a világ utcai harcosainak bajnoka. Mindannyian máshonnan indul-

tak az életben, más hatások csiszolták harcművészetüket, mindannyian ismernek néhány rettegett fogást, melyet a szedett vedett nézősereg névről is jól ismer. Szövevényes szálak fűzik őket egymáshoz kalandos múltjukból, melynek javára csak a bajnoki cím elérésekor derül fény.

A fordulót a megszokott módokon játszhatjuk. Az Options menüben a nehézségi szint és az irányító eszköz beállításán kívül egy SUPER módot is beállíthatunk. Ilyenkor mind a 16 játékosal szembesülünk. A SUPER módot kikopcsolva, az eredeti arcade játékkal megegyezően 12 ellentétellel kell megküzdeni és vannak bónusz feladatok. A néhány győztes küzdelem után sorra kerülő feladatokat időre kell elvégezni, némi többletpontért. Kellmes, tengerparti környezetben kell puszta-kézzel frontális ütközést előidézni egy sportkocsival, majd egy a tervekben nem szereplő közfal eltávolítása vár ránk, ezután egy forgalmas kocsmában kell a kiürült hordók újrahazsírthatóságáról gondoskodni. Ezek persze hétköznapi munkák az ilyen harcosoknak. Nem úgy M. Bison, a nemzetközi bűnüldözött szervezet vezetőjével kiállni. Az ő emyedt testén őt vezet az út a bajnoki címhez. Hogy ezután ki mit kezd magával, kihívások nélkül az maradjon a jövő és a Capcom titka.

Több mint 50 különböző speciális mozdulata van a játékosoknak. Van amelyiknek öt is. Ezek jól illeszkednek a karakterek alkatahoz. Egy nagy melák minden mozdulatához idő kell, ám nyilván többet sebez, mint a kis fürgé kínai lányé. Ezeket a mozgásokat idejük miatt nem lehet ész nélkül használni, de ha ütéseinktől kábultan dülöngél valaki, annak könnyen bevihető.

A két játékos küzdelme rendkívül fontos, hogy meghatározhassuk baráti körünk hierarchiáját, amiről folyamatos statisztikát vezet a gép. A két ellenfél egymásnak előnyt is adhat, így adhat esélyt húgodnak is (vagy elveheted tőle mindet!!!). Itt szabadon kiválasztható a helyszín is, persze ha megegyezés születik. A hátterek grafikája meglehetősen közepesre sikerült, ezért hasznos két játékos esetén mellőzni a zavaró háttereket.

Az options menüben átválthatod a képfrekvenciát 60 Hz-re. Ilyenkor gyorsabb lehet a képráfrás, és nagyobb a kép. Az viszont buká, hogy ez megzavarja az irányítást és a zene is felgyorsul. A küzdelmekben minden Amigán beszálhatunk. Külön elkészült 500-asra is, ahol még billentyűzetről is irányíthatjuk a játékosokat. Ezt a lehetőséget az AGA-s változatokból sajnos kihagyták, itt viszont a CD³² joypadját használhatjuk.

A karakterek szépen ki vannak dolgozva, számos olyan ütéssel is találkozhatunk, amiket nem is ír a kézikönyv. Olyan apróságro is figyeltek, hogy Vega kezéből kihullanak a hosszú műkarmok, mikor már alig áll a lábán.

Az animációk rendkívül sok fázisból állnak, ám mégis kevés ahhoz, hogy a mozgások természetesen folyamatosnak hassanak. Annak ellenére, hogy grafikailag, zeneileg sokkal többet ki lehetne hozni egy ilyen játékból, a jól kidolgozott karaktereivel és játékmennel az Amiga vereskedős játékaiknak legjobb hármásában benne van, egyéntől függő helyen.

SUPER Street Fighter II Special Moves

A speciális mozdulatok elérése nagy részben hasonló, ezért jelölésükre egy rövidítést használunk: pl. a balra 2 másodpercig, majd jobbra egyszerre valamelyik ütés gombbal = bal 2 üt, vagy pedig le 2 másodpercig, majd fel egyszerre valamelyik rúgással = le 2 rúg



Fei Long

Rekka Ken - le, jobbra-le, jobbra folyamatosan. Az utolsó mozzanattal egyszerre ütés
Rising Dragon Kick - balra, le, balra-le, a végén ütés-sel.

Cammy

Front Kick - jobbra, le, jobbra-le + rúgás
Cannon Drill - le, jobbra-le, jobbra + rúgás
Spinning Knuckle - balra, balra-le, jobbra + ütés



Thunder Hawk

The Hawk - levegőben mindhárom ütés egyszerre
Thunderstrike - jobbra, le, jobbra-le + ütés
The Storm Hammer - szaltó végén ütés



Dee Jay

Hyper Fist - le 2 ütés
Max Out - bal 2 ütés
Double Dread Kick - bal 2 rúgás



Ryu

Fireball - le, jobbra-le, jobbra + ütés
Red Fireball - balról jobbra egy félkört tekerve. Az utolsó mozzanattal egyszerre ütés

Dragon Punch - jobbra, le, jobbra-le + ütés
Hurrican Kick - le, balra-le, balra + rúgás



Edmond Honda

Hundred Hand Slap - bármelyik irány + ütés szaggatottan
Sumo Head Butt - bal 2 ütés
Sumo Smash - le 2 rúgás

Blanka

Electricity - bármelyik irány + ütés szaggatottan
Rolling Attack - bal 2 ütés
Vertical Rolling Attack - le 2 rúgás
Beast Leap - bal 2 rúgás



Guile

Sonic Boom - bal 2 ütés
Flash Kick - le 2 rúgás

Ken

Fireball - fel, jobbra-le, jobbra + ütés



Dragon Punch - jobbra, le, jobbra-le + ütés, vagy HARD ütés
Hurrican Kick - fel, balra-le, balra + rúgás



Chun Li

Lightning Kick - bármely irány + rúgás szaggatottan
Whirlwind Kick - le 1 rúg
Kioken - bal 2 üt

Zangief

Spinning Clothesline - bármely irány + két ütés gomb egyszerre
Double Spinning Lariat - bármely irány + két rúgás gomb egyszerre
Spinning Pile Driver - körbeforgatás 360°-ban + az utolsó mozdulatnál ütés
Siberian Suplex - 360° + rúgás
Siberian Bear Clusher - 360° + ütés (ha távol van az ellenfél)



Dhalsim

Yoga Fire - le, jobbra-le, jobbra + ütés

Yoga Flame - balról jobbra lefelé egy félkört tekerni + üt
Yoga teleport - bal vagy jobb, le, jobbra-le + mindegyik ütés vagy rúgás gomb



Balrog

Ez a név nem valami találó. Gandalf nem egy nehézsúlyú boxolóról mesélt!
Turn Punch - bármely irány + valamennyi ütés két

másodpercig lenyomva
Final Punch - mint a Turn Punch, de 2 másodperctől eltérve
Shoulder Butt - le 2 ütés
Dash Punch - bal 2 ütés, vagy rúgás

Vega

Claw Dive - le 2 rúgás
Wall Leap - le 2 rúgás
Claw Roll - bal 2 ütés
Claw Thrust - le 2 ütés
Back Flip - mindhárom ütés vagy rúgás egyszerre



Sagat

Tiger Uppercut - jobbra, le, jobbra-le + ütés
Tiger Knee - le, jobbra-le, jobbra fel + rúgás
Tiger Shot - le, jobbra-le, jobbra + rúgás



M. Bison

Lehet próbálkozn!

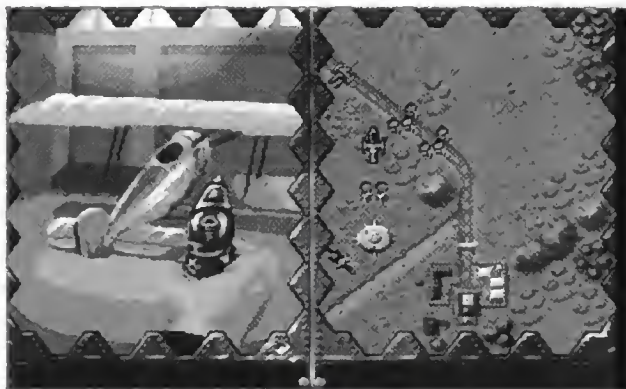


HISTORYLINE



A History Line nem egy mai darab, hiszen 1993-ban adta ki a Blue Byte, azonban mindeddig igazán nem jelent meg róla leírás. Úgy gondoltam, hogy érdemes megismertetni azokat a játékkal, akiknek nem tűnt tel azóta. Egyébként a Blue Byte és a Battle Isle ismerőinek nem fogok sok újdonságot nyújtani, hiszen időrendben a sikeres Battle Isle I után jelent meg a program, felhasználva az ott szerzett tapasztalatokat és persze a bevált keretprogramot és játékmenetet. Így gyakorlatilag a kezeléssel szülő részt a BI ismer-

sem gondot, vegyük sorba inkább a lehetséges tevékenységeket, melyeket úgy választhatunk ki, hogy a kurzorral ráállunk az egységre/épületre és a tűzgomb nyomvatartása mellett mozgatjuk az eget/joyt/valamit.



rői nyugodtan átugorhatják, inkább számukra az egységek leírása nyújthat segítséget a játékhoz.

Néhány érdekesebb menüpont

Általában nem szorulnak különösebb bemutatásra a felkínált menüpontok, néhányat mégis ismertetek a teljesség igénye nélkül:

- **Ext Fight On/Off** - a History Line nagy újítása volt a harc opcionális bemutatása 3D-ben a csata közben, nos ezt tudjuk ki/be kapcsolni
- **Depot View** - itt állíthatjuk be, hogy bele tudunk-e kukucskálni az összes depotba
- **Move Limit** - lehetőségünk van rá, hogy korlátozzuk az összes felhasználható mozgások számát.

A játékmegőzőről

A hatszögekből álló játékmegőző két különálló területre van osztva, a bal oldali az ellentelünké, míg a jobb oldali végrehajthatjuk el a mi tevékenységünket. A scrollozás gondolom nem okoz senkinek

gátat szimbóluma, ezt kiválasztva tudjuk áthelyezni az egységeket egy másik területre. Kiválasztása után a program kijelöli a mozgásra felhasználható területet. A kurzor odairányításával és egy ismételt tűzgombbal tudjuk elvégezni a mozgást

- **ökl** - a harc szimbóluma, a gép a mozgathoz hasonlóan kijelöli a lehetséges támadnivalót
- **két nyíl** - mivel a játék nem a valós időben játszódik, hanem váltott lépésekben, ezért evvel az ikonokkal lehet jelezni ha az összes tevékenységet elvégeztük a körben. Ilyenkor értelem szerűen telcserélődik a mozgathoz/támadás kör, de persze előbb megnézhetjük, hogy az éppen aktuális támadás hogyan sikerült
- **kulcs** - a javítás jele, az épületben lévő eszközt javítja meg a program

- **X** - nem történik semmi, egy új egységet tudunk kijelölni

- **láda** - épületek vagy járművek belsejébe tudunk belélni a segítségével

- **?** - egy információ ablak jelenik meg, mely különféle hasznos és haszontalan dolgokat tartalmaz az adott egységről

- **négy nyíl** - a mozgathoz szimbóluma, ezt kiválasztva tudjuk áthelyezni az egységeket egy másik területre. Kiválasztása után a program kijelöli a mozgásra felhasználható területet. A kurzor odairányításával és egy ismételt tűzgombbal tudjuk elvégezni a mozgást

A térképről

A térképen és persze a játékmegőző természetesen találhatók tereptárgyak és különböző akadályok. Egységeink a normál életnek megfelelően viselkednek, tehát ne várjuk, hogy átúsznak holmi x km széles folyón, vagy valami hasonló művelnek. Egyébként a kérhető átfogó térképen HQ jelöli a parancsnokságot, D a raktárt és F gyárat.

Az egységekről

Gyakorlatilag ez a legzűrösebb része a játéknak, hiszen nagyon sok, kb. 50 fajta egység vesz részt a játékban. Ezt a mennyiséget ismerni és nyomon követni szinte lehetetlenség. Az meg már szinte képtelenség, hogy mindenkiről mindent észben tartunk. Nos, a következő táblázat halommal ezen kívánok segíteni egy kicsit, remélem haszonnal:
(lásd következő oldalon)

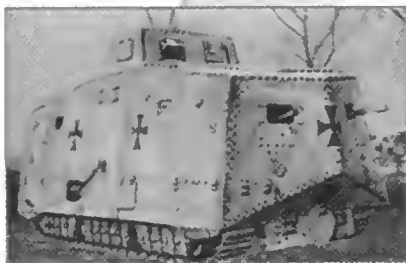


Kövefkezzon masf néhány fanács a feljeség igénye nélkül a játékhaz:

Minden pálya kezdésekar a gép általában letámad minkef. Ez úgy nyilvánul meg, hogy minden mazdítható egységét kiküldi ellenünk. A ellenfaktika ilyenkar az lehet, hogy próbáljuk meg minél főbb egységünket felállítani a fonfasabb építményeink körül és a rendelkezésünkre álló depa-ban lévő egységeket hozzuk ki



minél előbb. Nagyon fontos az, hogy a szabad gyárakra és depok-ra gyorsan startaljunk rá kezdéskar, nagyon sok kellemeffenségtől kímélhetjük meg magunkat, ha gyorsan megszerezzük a létfontosságú építményeket. Leghatékonyabban e-

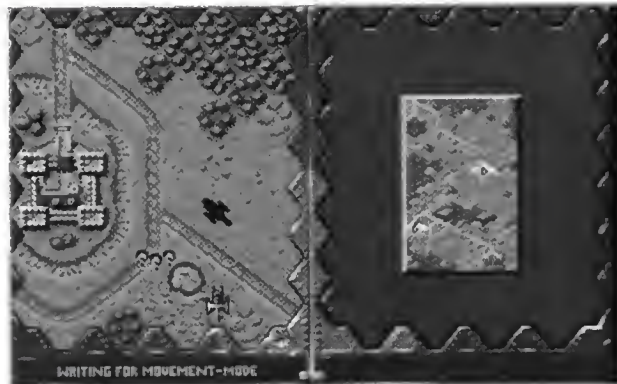


gyébként a lavasság használható ilyen célra, bár csak akkor ha nem várható nagyobb ellenállás.

Ha már visszavertük az első nagy főmadást, akkor nincs más dalgunk, minf szép sorjában kifejleszteni a rendelkezésünk álló egységekből minél többet. Ha a stráfegiai pontfakat út, vagy vasút káti össze, akkor még könnyebb dalgunk van. Fel



kell ismernünk a csapat szállító egységek (közúti és vasúti) jelentőségét, hiszen nagyságrendekkel gyorsabban mozgathatjuk a csapatokat íj mádon. Persze nagyon kell figyelnünk a csapat szállító épségére, hiszen sérülékeny és



abszolút fegyvertelen egységgel van dalgunk.

Mindenképpen érdemes kiemelni a nehézfegyverek szerepét. Ugyan nagyon lassan tudunk mozogni ezekkel a fegyverekkel, azonban két érv szól a kiépítésük mellett. Az egyik az, hogy a középszintű fegyve-

rekhez képesen nagyon nagy a tűzerejük, a másik pedig az, hogy nagyon minimálisan kerülnek csak tábbe minf a kisebb hatékonyságú eszközök. Nagyon nagy pusztítást lehet véghez vinni akár egy nehézágyúval is.

Nagyon vártam a programban a repülő megjelenését a harcmezőn, azonban sajnos csalódnom kellett bennük. Ugyan gyorsak a repülők, de sajnos nagyon kicsi a tűzerejük és ráadásul akár egy mezei Elite Infantry is komoly pusztítást képes véghezvinni a repülő kátelékben. Csak akkor használjuk őket, ha bizfasak vagyunk benne, hogy nem fenyegeti egységünkre komolyabb veszedelem. A fenti tanácsok főleg a vadászokra vonatkoznak, ők a legsérülékenyebb fajta.

A Factory-k általában meg szakták trétálni a játékosokat, hiszen fel kell ismernünk, hogy a rendelkezésünkre álló gyárak egy alapanyag készlefe használnak, így gyakorlatilag a gyártásnál azt kell figyelembe venni, hogy melyik ferülefe az,

amelyiket el szeretnénk érni a csapatokkal.

Nem hiszem, hogy fűlságosan sakáig kéne ragozni a játékat, hiszen nem egy nagyon bonyalult dalogról van szó, legálabbis persze ami az irányítást és a kezelést illeti. Persze maga a játék a BI-hez hasonlóan igen kemény fud lenni, nagyfokú fapasztalat és rengefeg idő szükséges a végigjátszáshoz. Átfalános tippeket nem nagyon érdemes adni a játékhaz, mert előbb-utóbb mindenki kialakítja saját magának a harcmodart. Mindenesetre, így 2 év távlatából sem volf rossz játék a History Line, sőt még kedvefe is kaptam, hogy újra csatlázzassak egyet Európa harcfeirein.

Bear™



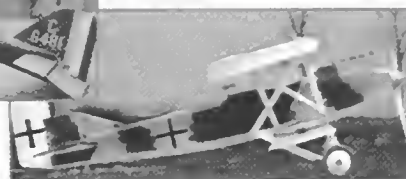
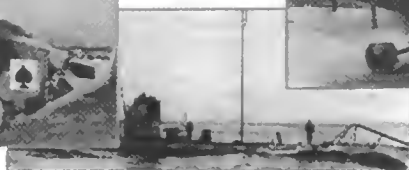
Egység	Levegő távolság/erő	Víz táv./ erő	Föld táv./ erő	Védelem
Infantry (gyalogság)	-/-	1/30	1/30	20
Elite Infantry (elit gyalogság)	1/15	1/43	1/43	25
Cavalry (lovasság)	-/-	-/-	1/33	20
Anti Tank Weapons (Tank elhárító)	-/-	2/50	2/50	25
Sappers (árkász)	-/-	1/25	1/25	20
Supply Depot C. U. (raktárép. egys.)	-/-	-/-	-/-	20
Transport of Suppl. (ellátás sz. rautó)	-/-	-/-	-/-	20
Supply Train (ellátást szállító vonat)	-/-	-/-	-/-	25
Static Anti-airc. empl. (rögz. légelh.)	2/30	25	25	25
Mobile Anti-airc. empl. (mozgó légelh.)	4/35	40	40	25
Light Field Artillery (könnyű ágyú)	-/-	3/45	3/45	25
Medium Field Artillery (közepes ágyú)	-/-	5/55	5/55	27
Heavy Field Artillery (nehéz ágyú)	-/-	6/70	6/70	25
Train-mounted art. (vonatra sz. ágyú)	-/-	7/90	7/90	40
Armoured Train (felgdfegyverzett vonat)	2/20	2/60	2/60	60
Bunker	-/-	3/60	3/60	85
Static Ballon (megfigyelő ballon)	-/-	-/-	-/-	15
German Armoured Car (páncélos autó)	-/-	1/35	1/35	30
AV7 Tank	-/-	1/60	1/60	55
Charron Armoured Car (páncélozott autó)	-/-	1/35	1/35	30
St.-Chamond Tank	-/-	1/55	1/55	40
Renault FT 17 Light Tank (könnyű tank)	-/-	1/40	1/40	35
Battle Tank Mark 1	-/-	1/50	1/50	40
Battle Tank Mark IV	-/-	1/55	1/55	45
Fokker E. I (vadászgép)	1/20	1/13	1/11	15
Fokker E. III (vadászgép)	1/25	1/17	1/15	15
Albatros D. III (vadászgép)	1/35	1/18	1/16	20
Fokker Dr. I (vadászgép)	1/40	1/22	1/19	20
Fokker D. VII (vadászgép)	1/45	1/25	1/20	25
Junkers J 4-10 (alacsony mag. vad.gép)	1/25	1/65	1/55	30
Gotha (bombázó)	1/20	1/65	1/55	25
Zeppelin Staaken (nehézbombázó)	1/25	1/75	1/65	30
D.H. 2 (vadászgép)	1/17	1/13	1/11	15
Morane-Saulnier N (vadászgép)	1/15	1/11	1/10	15
Nieuport XVII (vadászgép)	1/20	1/14	1/12	15
Spad VII (vadászgép)	1/25	1/15	1/12	20
S.E. 5a (vadászgép)	1/35	1/20	1/14	20
Spad XIII (vadászgép)	1/40	1/24	1/19	25
Sopwith Camel (vadászgép)	1/40	1/25	1/20	20
Voisin III (LA) (bombázó)	1/15	1/55	1/45	15
Handley Page O/400 (nehézbombázó)	1/25	1/75	1/65	30
D.H. 4 (bombázó)	1/22	1/65	1/55	25
Patrol Boat (kísérő hajó)	1/20	2/45	2/40	40
Torpedo Boat (Torpedó hajó)	1/25	2/65	2/40	60
Torpedo Boat Destr. (torp. hajó romb.)	2/25	3/70	3/50	70
Battleship (hadihajó)	2/35	7/95	7/70	80
Transport Ship (szállítóhajó)	-/-	-/-	-/-	65
Submarine (tengeralattjáró)	-/-	2/80	-/-	75

A Tereptípusoknál a következő volt a jelölés lényege: ahol X volt ott nem tud mozogni az egység, ahol pedig O, ott igen. A következő 7 tereptípus volt a jelölésben:

- mélyvíz
- alacsony víz
- egyenes talaj, út, híd
- erdő
- hegyek, meredekebb hidak
- lövészárkok, szögcsatornák, akadályok
- vasút



Sebesség	Súly	Csoport erősség	Ár	Oldal	Tereptípus
4	1	5	35	Német / Angol	XX00000
4	1	6	50	Német / Angol	XX00000
6	2	6	50	Német / Angol	XX00XX0
2	2	6	53	Német / Angol	XX00X00
4	1	6	45	Német / Angol	XX00000
6	4	6	105	Német / Angol	XX00XX0
7	9/4	6	45	Német / Angol	XX00XX0
7	35/15	1	90	Német / Angol	XXXXXXX
2	2	6	50	Német / Angol	XX00XX0
7	4	6	62	Német / Angol	XX00XX0
2	3	6	55	Német / Angol	XX00X00
1	4	6	70	Német / Angol	XX00XX0
1	5	6	85	Német / Angol	XX00XX0
5	35	1	125	Német / Angol	XXXXXXX
6	40	1	100	Német / Angol	XXXXXXX
-	-	-	-	Német / Angol	XXXXXXX
1	1	3	30	Német / Angol	XX00XX0
6	3	6	55	Német	XX00XX0
4	5	6	90	Német	XX00XX0
6	3	6	56	Angol	XX00XX0
4	5	6	90	Angol	XX00XX0
5	3	6	51	Angol	XX00XX0
4	4	6	85	Angol	XX00XX0
4	5	6	95	Angol	XX00XX0
7	-	6	80	Német	0000X00
7	-	6	85	Német	0000X00
9	-	6	90	Német	0000000
8	-	6	92	Német	0000000
10	-	6	95	Német	0000000
8	-	6	90	Német	0000X00
7	-	3	100	Német	0000X00
7	-	3	115	Német	0000X00
7	-	6	85	Angol	0000X00
7	-	6	80	Angol	0000X00
8	-	6	85	Angol	0000000
9	-	6	90	Angol	0000000
9	-	6	91	Angol	0000000
10	-	6	92	Angol	0000000
9	-	6	95	Angol	0000000
7	-	3	85	Angol	0000X00
7	-	3	115	Angol	0000X00
8	-	6	90	Angol	0000X00
7	-	6	-	Német / Angol	X0XXXXX
6	-	6	-	Német / Angol	00XXXXX
6	-	1	-	Német / Angol	0XXXXXX
5	-	1	-	Német / Angol	0XXXXXX
5	-	1	-	Német / Angol	00XXXXX
5	-	1	-	Német / Angol	0XXXXXX



ECTS

Ismét túl vagyunk egy ECTS-en, mégpedig a rosszabbik tájtából, már persze ha az Amigások szemszögéből nézzük a dolgot. Lehet vitatkozni rajta, hogy az Escom beszállása a buliba mennyire tett jót az Amigáknak, sajnos a jelenlegi software piac enyhén szólva nevétségesen kevés újdonsággal rukkolt elő a nagy őszi seregszemlén. Már az is elég feltűnő volt körbejárva a kiállítást, hogy mindössze a Team 17/Ocean standján láttunk Amigát kirakva, méghozzá szám szerint 2 egész darabot, mondani sem kell, hogy a Worms kedvéért. Aztán pedig sorban jöttek a hideg zuhanyok, hogy olyan cégek amelyek eddig nagyon is benne voltak az Amiga vérkeringésében, most teljesen eltordultak tőle. Nagyon sok helyen volt jellemző az, hogy a készülődő Amigás játékokról csak olyan ímmel-ámmal kaptunk információt, mintha nem is lennének benne teljesen biztosak, hogy meg is fog jelenni a játék.

Persze azért akadtak kivételek, bár nagyon kevés cég az aki a jelenlegi tartóhatatlan hardware állapotot figyelmen kívül hagyja és nem kacsingat a PC felé. Talán a Guildhall Leisure csoportosulás és persze a Kompart (ha kint lettek volna) az akik még nagy számban jelentetnek meg Amigás játékokat.

Érezhető egyébként (nem a kiállításon) egy teljesen új irányzat, mégpedig az, hogy teljesen új fejlesztőcsapatok kapcsolódnak be az Amiga fejlesztésekbe, több kevesebb sikerrel. Szerintünk ez az új irányzat lehet az egyetlen amely tűrhető színvonalon tarthatja az Amiga software ellátottságát. A tényleg persze csak olyan elvétett utalásokból lehet következtetni, hogy például az egyre erősödő lengyel software kínálat egy idő után

ki fog lépni a világpiacra, elég csak ha a Behind the Iron Gate gondolunk, melyből tel lehetett lenni egy eredeti lengyel verziót, még persze shareware formájában. Igazi nagy lökést persze az adna a piacnak, ha ismét és persze normális áron (400 ton!!!!!!) lehetne kapni 1200-est, az új fejlesztésekről nem is beszélve. Sajnos a Commodore nagyon elszúrta az Amiga piacot, emlékezzünk csak akár a két-három évvel ezelőtti állapotokra, mikor is dőltek az Amigás stuff-ok és nem kellett kilószámra shareware alkotásokat nézegetnie annak, aki új programokat akart használni.

Egyébként nem igazán mérvadó jelen pillanatban az ECTS beszámoló, hiszen mi csak azokat kérdeztük a fejlesztésekről, akik kiutottak a kiállításra. Nagyon sok program érkezik és érkezik is tolyamatosan, melyről semmit nem lehet tudni, pontosan a tettebb leírtak miatt.

Persze azért nem kell egyből megijedni és eladni az Amigát (és persze venni egy remek multimédia pentiumot - mert már erre van szükség az új játékok 95%-áná!!!!), szerintünk be fog lépni egy teljesen új nemzedék, mely helyre fogja hozni a Commodore ökörségeit.

Jellemző és talán egy kicsit meglepő egyébként az a tény, hogy London egyik



legnagyobb software kínáldájában, a Virgin Megastore-ban az eladási toplistán igencsak szép számmal láttunk Amigás programokat, méghozzá nem is akármilyen pozíciókban. Tehát vannak Amigások és lesznek is sokan, csak egy kis türelmet és egy kis bizalmat kérünk még a gépünknek, mert ugyibár mi Amigások vagyunk.

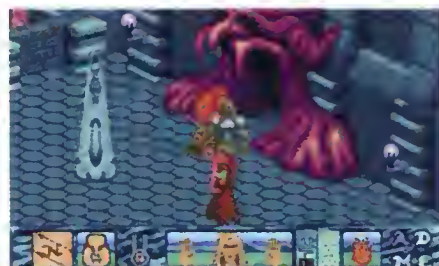
GURU Team

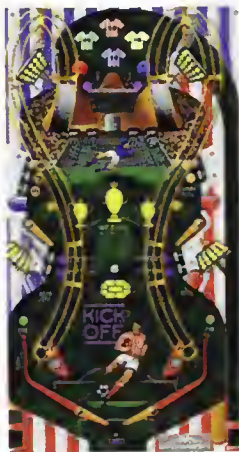


cég háza táján, azonban az előzetes tervekkel ellentétben nem állítottak ki az ECTS-en, így nem volt alkalmunk körülnézni náluk.

KOMPART

A Kompart által beharangozott Amigás csemegék minden programjuknak meg kellett volna érkeznie a nyár végéig. Ezzel szemben csak a Tactical Manager II és a Behind the Iron Gate az amelyek megjelent. A cég többi programja (Leading Lap, Tower of Souls, Evil's Doom, Football Glory Indoors) még csak a fejlesztés különböző tázisaiban található. Talán a Tower of Souls és az Evil's Doom áll a legjobban, hiszen ezek már majdnem a finisbe érkeztek. Egyébként lehet hogy valami új is akadna a





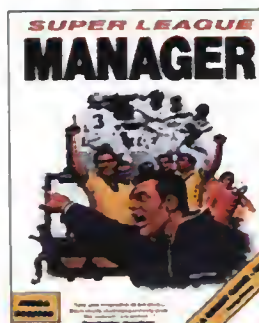
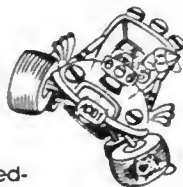
21ST ENTERTAINMENT

Ugyan tavasszal nagyon megrázták minket a cég (a PR Managertől származott az elkedvetlenítő információ a Pinball Mania és World-öt illetően), de azért szerencsére láttunk azóta tőlük egy alkotást. Karácsonyig csak a Pinball Mania fog megjelenni, valószínűleg csak 1200-asra. Arról, hogy a Pinball World és mindkét játék CD³² verziójával fogunk-e találkozni, senki nem nyilatkozott érdemben, mi úgy gondoljuk, hogy valószínűleg az Amiga felfutását fogja megvárni a cég, és csak azután fog ismét Amigával is találkozni. Mindenesetre sajnálatos tény, hogy a PC-s Pinball Maniával (mely mellesteg nem egy nagy durranás – hiszen Spider Soft alkotás és persze ugyanolyan ramaty a minőség mint eddig) már több hónapja lehetett találkozni, az Amigás verzió meg csak október végén várható. Hát, sajnos ez van, úgy látszik elpártolt a Flipper-ek Istene az Amigásoktól.



GUILDHALL LEISURE

Új is meg nem is az Amiga piacon a Guildhall Leisure, hiszen a csoportosulásban részt vevő cégek (Acid, Black Magic, Audiogenic, Many, On-Line) eddig is ismertek voltak az Amigások számára. Lássuk tehát sorban a fejlesztőket. Az Acid, kinek nevét legjobban talán a Skidmarks sorozat fémjelez, az Andre Agassi Tennis-sel fog minket meglepni a napokban. Külön érdekessége az egyébként hagyományosnak mondható tennis programnak, hogy az AGA verzióban akár négyen is játszhatnak egymás ellen. A Black Magic nemrég adta ki a Gloom-ot, de máris ígéri a Gloom datadisk-et, valamint az A500/A600 verziót is, melyhez 2 MB plusz memóriára, valamint némi gyorsításra lesz szükségünk. Az On-Line inkább a stratégiai játékok terén utazik, két fejlesztésük a napokban látott napvilágot, az egyik a Dreadnought Plus, mely egy hajó szimulátor/stratégia, míg a másik az Air Warrior. Az Audiogenic inkább a sport programokra hajtott rá mostanában, hiszen gyors ütemben jelentette meg a World Class Cricket-et, a Super Lauage Manager-t, a Rugby '95-öt és a Wembley Soccer-t. A közeljövőben az Odyssey-vel fogunk találkozni tőlük, melyről már hír szinten írtunk a GURU-ban. Utolsónak a Many maradt, kik a Fears által váltak híressé. Következő alkotásuk a Ladbrakes Greyhound Racing lesz, melyről igazából a névén kívül még semmi anyagot nem bocsátott a rendelkezésünkre a cég.



GAMETEK

A Gametek házatáján legalább lehetett hallani olyan fejlesztésekről, melyek vagy mostanában jelentek meg (lásd a Brutal Paws at Fury vagy éppen a Super Street Fighter II Turbo), vagy a közeljövőben tognak megjelenni. A nagy dobása a cégnek a Star Crusader lesz, mely 1200-as és CD³² verzióban is meg fog jelenni. Titkos információink szerint ugyan



nem lesz egetverően gyors a játék, azonban valószínűleg így is nagy sikere lesz az Amigások körében. A Baldies-ről nem lehet semmi konkrétat tudni és bár júniusra ígérték a programot, még nem láttunk mást belőle, mint egy demo verziót PC-n és Amigán. Reméljük azért nem fogják csak úgy eltejezni a programot, hiszen elég nagy durranásnak ígérkezett.

DOMARK

A hírekben ismertett Total Football-on kívül a Domark standján semmitéle igazi újdonságot nem sikerült töltenünk. Egyébként a Total Football-ban 4 tourna-



ment-et játszhatunk végig, több (1700) animációs tázist és remek zenéket zsúfoltak bele a készítők a remek programba. 50 nemzetközi team fog versenyezni a játékban.

IMPRESSIONS

Az Impressions nagyjából tartatta magát az ígéreteihez, hiszen a High Seas Trader-t és az Ultimate Soccer Manager-t megjelentették Amigára is. Egyetlen adósságuk maradt csupán, méghozzá a Breach 3, melyről már tavasszal beszámoltunk. Reméljük, hogy az a tény, hogy a Sierra vette át az Impressions irányítását, nem fogja kedvezőtlen irányba beto-lyásolni az egyébként remek stratégiai játéknak ígérkező progi megjelentetését. Persze Sierra-éknál nem lehet tudni, hogy mennyire rúghat labdába a Breach 3, mondjuk a Phantasmagaria mellett.

INTERPLAY

Az Interplay-nek két betejezett fejlesztése van melyek a napokban kerülnek ki a boltokba. Az egyik a híres Dungeon Master II, mely ismét a kalandozás vilá-



gába kalauzal el minket, míg a másik a Star Trek 25th Anniversary, amely egy izig-végig kalandjáték, mint kitalálhattátok, a Star Trek univerzumban. Sajnos más fejlesztésről nem tudunk számot adni az Interplay házatájáról.



WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT

A Warner-nél nagyon nagy csönd övezte az Amigás fejlesztéseket, annak ellenére, hogy a cég beígérte a Primal Rage-t és a Chaos Engine II még ez évre. A Primal Rage fejlesztése teljesen



bizonytalan annak ellenére, hogy már a demo verzió megszerezhető volt. Reméljük, hogy a Chaos Engine II nem sanyall meg a nagy változásokat, szerintem az egyik olyan program lehet a játék, mely visszahozza az egyesekben elveszett Amiga hitet, vagy éppen új híveket toboroz a gépnek. Talán így lesz...

OCEAN

Az Ocean úgy látszik nem igazán tudja betelezni még azt az egy Amigás programot sem, melyet ígértek. Természetesen a TFX AGA verziójáról van szó, mely szinte már mágiikus dolog az Ocean-nál, szinte már annyira, hogy említést sem tesznek a játékról a több kilónyi press anyagban. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem fog elkészülni a játék, mert PC-n ugyanezt csinálta a cég a Iron Angel-lal (nagy csönd, évekig tartó fejlesztés, majd egy hirtelen tordulat). Reméljük azért megjelenik a játék, már csak a CD³² tulajok kedvéért is.

TEAM 17 (OCEAN)

Nem véletlen, hogy a Team 17 neve mellett ott szerepel az Ocean-é is, hiszen mint arról beszámoltunk, az Ocean karolta fel az Amigás Team 17-et. Talán itt jelenik meg a közeljövőben a legtöbb játék, lehet, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok az Alien Breed 3D-t mindenki végigjátszotta. A Sparta's Legacy (1200/CD32) novemberben várható, míg a nagy durranást, a Worms-t november végére ígéri a cég. Azt, hogy utána mi lesz azt nem lehet tudni, mindenesetre a Team 17-es kontak-
tunk most is elég ha-



tározottan kijelentette, hogy nem lesz több Amigás fejlesztésük. Mi azért reménykedünk benne, hogyha egy kicsit jobban fog menni az Amigának, akkor az egyik nagy húzó csapat ismét jelentet meg Amigás játékokat.



FLAIR

A tavasszal ígért játékokat a Flair szép sorjában megjelentette, mostanra már csak a Rally Championship maradt. A játék PC-s verziója már elég régen megjelent, így volt alkalmunk, hogy egy kicsit részletesebben szemügyre vegyük. Sajnos a nagy szemrevételezés nem tett jót a programnak, hiszen egyáltalán nem valami nagy alkotás a Rally Championship. A pálya eléggé el van túlozva, a kocsi mozgása hol darabos, hol meg aránytalanul gyors, egyszóval eléggé élvezhetetlen a dolog. Persze a Flair hozzáállását és az egész céget látva (ta-



vasszal háromszori megbeszélés időpont után sem tudtunk találkozni senkivel) nem is igazán csodálkoztunk a játék minőségén.

MINDSCAPE

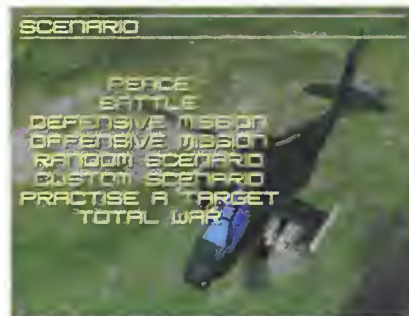
A Tiny Troops az egyetlen tutó Amigás fejlesztése a cégnek, melyet október végére ígérnek Amigára és CD³²-re. Az Agaris IV bolygón 450 éve folyik a háború melyet a Klutes és a szembenálló Fur-turiansok vívnak egymás ellen. Most azonban új tejezet kezdődik el a háborúnak, hiszen a harcoló telek az anya bolygó megsemmisülése után a Földre telepörtölják egységeiket, hogy itt küzdjenek a végső győzelemig. A stratégiai elemekkel tüzelt játékban 72 különböző háborúban kell részt vennünk, 6 nagy ellentél vár ránk, 30 különböző egység áll a rendelkezésünkre és persze akár egy másik géppel összekötve sajátunkat, egymás ellen is játszhatunk. Nagyon hiányzik már egy jó stratégiai játék Amigára, reméljük, hogy a Tiny Troops beváltja a hozzá tűzött reményeket.

EMPIRE

Úgy látszik az Empire még kitart az Amigások mellett, legalábbis a Coala kedvéért, melyről most már azért elég sokat lehet tudni. Az Empire programozói megpróbálták egy 1995-ös színvonalú szimulátort alkotni az 1 MB-os Amigánkra. Azt, hogy ez mennyire sikerült nekik, még karácsony előtt eldönthetjük, hiszen nem-sokára a boltok polcain is találkozhatunk a játékkal. A progi egy teljesen vektor orientált helikopter-szimulátor lesz, ennek minden pozitív és negatív vonásával. A vektoros megjelenítés segítségével viszonylag gyors képernyőkezelést sikerült



megvalósítaniuk a tiúknak, reméljük a végleges változat sem fog ettől jelentősen különbözni. A küldetések és az ellen-



ségek a hagyományos harc elemeit követik, hiszen földi és légi támadást is végre kell hajtunk és persze ellenünk is mindent telvonultatnak. A készülődő játékot talán a Gunship 2000-hez lehetne mérni minőségben, reméljük nem csak eléri ezt a szintet, hanem meg is haladja.

TurboTRAX

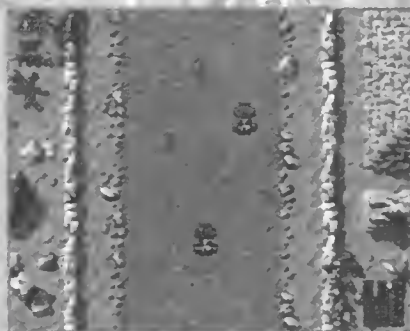
Mi az: felülnézetben van, menni kell benne, autókkal? Úgy van! Felülnézeti autóverseny! Most az Arcade Entertainment LTD gondolta úgy, hogy az amigások megérdemelnek kuriózumnak egy újabb ilyen csodát. Az sem vette el a bátarságukat, hogy az utóbbi időben eléggé sok hasonszőrű program jött ki kedvencünkre. No sebaj (tabyash), lássuk mit is nyújt nekünk a TurboTrax.

Háromféle automobil. Forma 1-es versenyautó, melyben Sennának, Hillnek (nem Benny), vagy jól érezhetjük magunkat, terepjára dőgtaláráccsal az elején, és harmadiknak egy sportkocsi. A pályák az autáknak megfelelő környezetet biztosítanak verseny közben és utána is.

Van ugyebár először is az Indycar versenypálya, oml szerintem a legjátékza-tóbb mégpedig azért, mert az út nagyon jól (a többihez képest) belátható, jól elkülönül a tőjtől. Persze itt is meglehetősen nagy bosszúságot tud okozni egy S kanyar olajlalttal, amitől megpördülve pont elkerüljük a turbót és ráadásul nekimegyünk a falnak is. Sajnos a nézők kázé való behajtás lehetetlen, pedig az adná meg az ilyen jellegű program Igazi élvezetét. Hiányzik még a Pit Stop is, bár lehet, hogy direkt nem raktak bele a szerzők (biztos nem akarták túlbonyolítani a programjukat).

A második egy városi pálya, ahol is az ámuló közönség ledöbbenhet hatalmas sebességünk láttán. A G gámbal elővehetjük mind az öt rádióteletanunkat, a

nagyabb hatás érdekében (ez csak vicc volt). Itt már nehezebb a dolgunk, mivel az út meggy mindenfelé, viszont a helyes útirányt kis nyílak (útburkolati jelek) jelölik meg. Ezeket általában csak jó későn veszi észre az ember, és jól nekimegy a rossz irányt lezáró pocsköveknek.



Azután erdei úton kell bizonyítanunk tudásunkat. Fók és mókások (vagy szatirak a tók között) figyelik erőfeszítéseinket. Megjelennek a buckák is (meg híd), amik a térbeli hatást növelve megdobják az autókat.

Van még téli és sivatagos pálya is, a télin téli pályákra, míg a sivatagoson sivatagosokra jellemző tereptárgyak találhatók. (Stilus copyright 4718592bit & Amiga IFF magazin!)

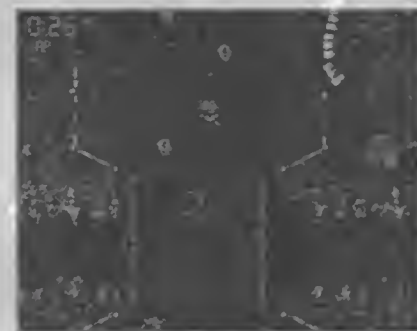
Beszélgünk most a pályákon fellelhető dolgokról. Ugyebár ott vannak az autók, meg palackok (turbo), meg pénz és csavarkulcs (ez utóbbi menet közben helyrehozza az ütközések okozta károkat). Szerencsére (mármint sajnos) az akadályként szereplő dolgok megrekedtek az alajfalt és a befagyott pocsköly színtjén. Verseny közben összeharcsolt pénzünket (+ a helyezésünkért kapott pénzt) a shop-ban herdálhatjuk el, ahol is vehetünk motort, gyorsítót, kormánykereket és gumit (nem Lifestylet). Mindegyik tuningnak 5 fokozata van, természetesen növekvő árával!

Aki kíváncsi az összes pálya összes trackjára, az megtekintheti az Options menü Race almenüjének Practice pontja kiválasztásával. Szólnom kell még a játékképernyő jobb oldalán található három kijelzőről. Ezek a motorfordulat-számot, a sebességet és a sérülés mértékét jezik ki.



Többet nem érdemes leírni a turboTrax-ról, hiszen mint kiderült nincs túlbonyolítva az egész. A grafikát megvalósítás tűrhető, egészen jól néz ki a pálya. Egyetlen gond csupán a játékkal vált, ugyanis meglehetősen nehéz még a harmadik helyre kerülni is. A probléma ott van, hogy az ellentét autói szinte alig hibáznak és többnyire a turbót is sikeresen elkapják. Előnyként talán fel lehetne hozni a jó zenét és a HD installálhatóságot, de sajna ezek nem sokat javítanak e proggy közepszerűségén.

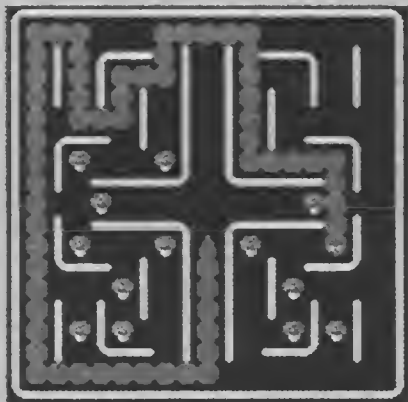
M.D.Jan



SHAREWARE

Superbiacco

Már jó ideje gyűjtögetem a Snake, azaz kígyós-kukacos stílusú játékokat, sikerült is vagy 10-15 darabra szert tennem. A játék stílusa közismert és nem hiszem, hogy bárkinek is be kellene mutatni. Alapötlete, hogy egy labirintus-szerű pályán, kukacunkkal vagy kígyóinkkal kell összeszedni, megegetni a különféle izéket. A tárgyak totyogtatása pedig egyenesen arányos állatunk méretének növekedésével, s egy idő után már nem tudjuk merre is kerülni ki saját magunkat! A Superbiacco (Italy) talán a legjobb shareware verziók közé tartozik, persze pár WB.-s Snake-t nem számítva bele. A játék poénos, aranyos, édes a hangja és könnyű az irányítása, de igen csalóka, mert amilyen egy-



szerűnek látszik hát bizony meg kell izzadni ha a kilencedik pályáig szeretnél eljutni. Az érdekes zene ritmusa egyre gyorsul a pályák nehézségével, akár csak a kígyónk sebessége. A pályák száma a regisztrált verzióban jelentősen kibővül, s már lehetséges az options menü használata is. Ebből az igen jól játszható kellemes programból kilépni a jobb egérgomb segítségével lehetséges, AGA-s gépeken pedig a játék elindításakor nyomjuk meg a bal egérgombot.

Maurizio Facca
Snake-Pizza.
ITALY.

CROAK II

Ei nem ítéendő módon eddig még nem írtam egy másik "ősrégi" programról, amivel már anno 1984-ben is találkozhattunk a személyi számítógépek hőskorában. Igen ez a Frog (Croak)! Annak idején (és még a mai napig) szinte minden géptípusra átirták a játékot, még PC-re is. A játék menete abból áll, hogy békánkat át kell vezetni egyszer az autó áradaton, majd a folyón úszkálva talörzseken, egészen a tetső levelekig. Az újabb immár 1995-ös Amiga verziója a dicső Croak2 címet kapta.

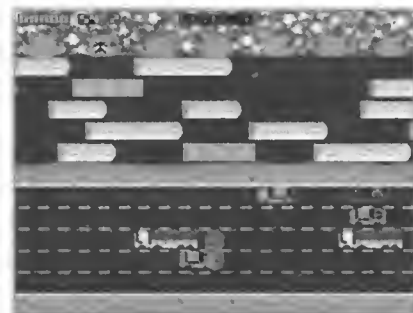


- Szinte semmiben.
- Rendszer program lett, és PAL, NTSC (command line - CROAK N, vagy P).
- Billentyűzetről is játszható, valamint egyszerre

ketten is ugrálhatnak.
- Egy újdonságot találtam a játékban, ez a mágikus lepke, amit elkapva vagyis inkább bekapva megállítható az autók áradata. Többféle színű lepkével találkozhatunk, s attól függően milyen színű, vagy inkább ízű volt a lepke elindítjuk, illetve megállítjuk a benzingőzt okádó gépeket.

mered). A freeware játékot, akórcsak elődjét megrendelheted az alábbi címen.

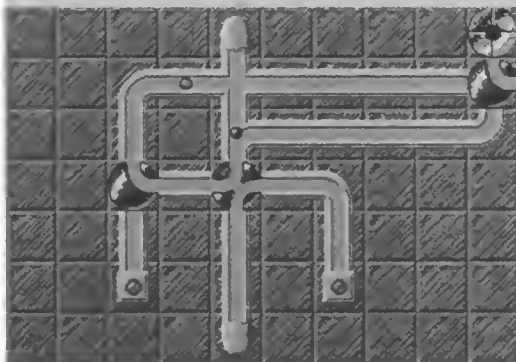
SELWYN STEVENS
PO. BOX 3238
NORWOOD, S.A. 5067
AUSTRALIA



- Miben változott a régebbi V1.0 - hoz képest?

TOOBZ

Logikai, szín, stratégiai táblásjáték. Jellemzők ilyenek erre az igen jó, magyarul "felbe talált" játékra, s nem csak azért mert Amosban írták. A program lényege, hogy a különböző színű golyókat úgy kell teregetni, illetve átszínezni, hogy az adott lyuk azaz ház színével



megegyezzen. A golyók teregetéséért telelős váltókat mi állítgatjuk egér segítségével, de ez csak egy irányba (90 fokként) képes forogni. A játék időre és golyóra megy. Kezdetként talán

A játék jó, hangulatos, picli, Igazi Amigás játék. Meg kell nézned (ha esetleg még nem is-

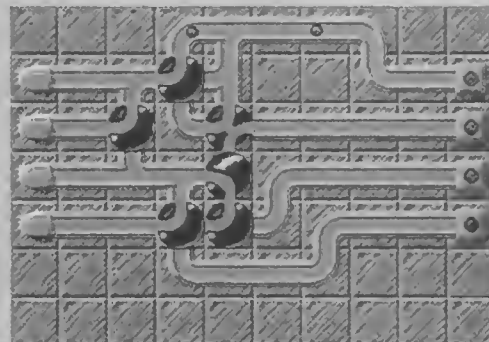
az options (O) menüt ajánlanám, hisz itt állíthatjuk be a nehézségi szintet (Beginner, Standard, Expert), 40, 20%-os időgyorsításokkal. A passzwordban nem csak a szokásos szint-jelszót írhatjuk be, hanem az EDITOR szó begépelése után a játék levelei editorába is eljutunk. Ugyancsak az options menüben állítható a multiplayeres (2-3) játékos lehetőség is. A játékban a többféle színű golyókat, piros, zöld, kék, sárga, fehér, szürke, tekele, nem csak átszínezni lehet, de az egyes golyók más-más tulajdonságokkal is rendelkeznek. Például a szürke golyót bejuttatva plusz 30 időt kapunk. A színtorgatást úgy érhetjük el, hogy a színtorgató egységen átjuttatjuk a golyót, mondjuk ez logikus is. A forgatásnak viszont kötött a sorrendje, ezek a piros-zöld-kék-sárga. Mivel apró játékok, így talán a Guru lemez mellékletén is elalvashatod a Freeware játékház melléket

12Kb-os leírást.

Addig is.

- P - Pause
- Esc - Quit
- R - Restart
- Help - Labda visszavonás (-1 idő)
- a - Options
- Két Shift + Esc - Quit Game

Gary Dunne,
4 Ely Way,
Luton, Beds.
LU4 9QN.



ELEFANTEN

Egy Nemzeti Park új igazgatójának neveztek ki, s a 36 hónapig tartó mandátumodban



az a fő feladatod, hogy a kihalóban lévő elefántok számát megduplázd. A Park alapítókéje



50000\$, ebből kell gazdálkodni. Ezzel a feladattal kezdődik a fenti igen érdekes játék.

TOMTESPELET.

Sportjáték? Poén, humor? Vagy mind kettő? Ki tudja. Erre a játékra azt hiszem sokféle jelző akasztható. Egy biztos, kellemes időtöltés szerez annak, illetve azoknak akik játszanak vele. A játékot csak ketten játszhatják! Nektek a két kis gnóm valamelyikét kell irányítani egy furcsán megfordított jégpályán. A korcsolyázó törpével, ami inkább egy Mikulásra hasonlít, meg kell keresni a saját labdánkat és szó szerint valahogy "beszerencsétlenkedni" a másik márnó kapujába. A gnóm irányítása elég nehézkes, sok

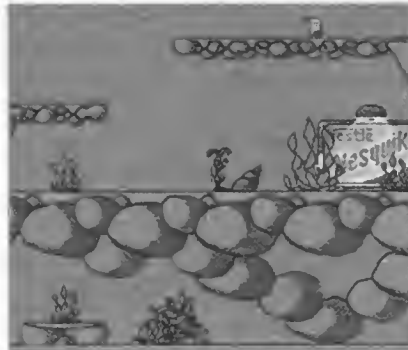
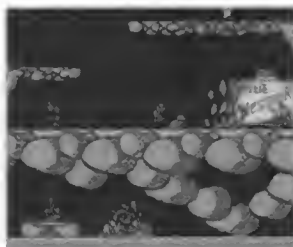


türelmet és rekeszmozgást (a nevetés miatt) kíván.

De hát ki látott már Mikulást hokij? A játék logikája – egy játszma, egy gól, és sok nevetés. Zenéje nagyon passzol a játék téli, karácsonyi hangulatához.

Tricky Quicky Nestle

Sok szót nem akarok vesztegetni a játékra, mivel a PC-Guru-ban írtam már róla. De még mielőtt magamra vonnám a feldühödött Amiga tábor haragját, azt azért határozottan le kell szögezнем, hogy az Amiga verziója klasszissal jobb. No nem hiába, PC-s arcade játék véleményem szerint még egy sem pipálta le az Amigás társát (s nem valószínű, hogy az elkövetkező Win. örületbe ez bekövetkezik). A játékban, hogy erről is szó essék, nyusziakkal kell összegyűjteni a N-E-S-T-L-E teliratot, majd a pálya végére ugrálva jöhet is a másik ka-



kaós szint. Az első pálya az erdő, majd ezt követi víz alatti, kő stb. pályák, betétként egy furcsa NESTLE-nyuszi összeszerelő üzem futószalagán kell rohagnunk. Ez talán a legnehezebb része a játéknak, szerencsére ez nem kötelező olvasmány. Nos mit is írhatnék még a programról, hát Igazi reklám-játék méghozzá a jobbik



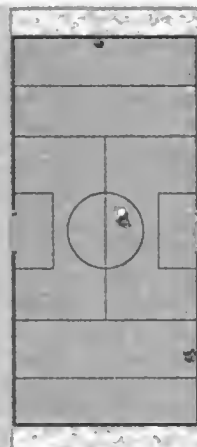
nyeges adat az állatokról még a kicsi elefántokról is. Az itt olvasott információkat a játék folyamán hasznosítani lehet, mivel a program sok kérdést tesz fel az elefántokról. Ha helyesen válaszolunk a kérdésre némi plusz pénzt kapunk. A kellemes, könnyen játszható játéknak csak A500 verziója létezik 16 és 32 színű képek, aranyos animációi, valamint TFMX! zenéje nem okoz csalódást senkinek. A mai szennyezett, természetromboló világunkban minél több ehhez hasonló programot kellene iml.

WWF Deutschland,
Hedderichstr. 110
D-6000 Frankfurt/Main 70

WWF Österreich
Ottakringerstr. 114-116
Postfach 1
A-1162 Wien

tához, bár ez még kicsit arrébb van. Kilépni a játékból a bal Alt billentyűvel, egy egészséges Software Failure felirat társaságában lehet. A program A500-A4000 gépeken fut, mérete 111KB, amúgy Freeware.

Triton of Aurora
Kazdek of Ability



fajtaból, A500, 32 szín, jó animáció, szép zene. Nem szabad kihagyni (indítsd el és fogd a nyuszi-ra). A következő lenne a Tony & Friends in Kellogland, de ez már nem fér a hasamba, majd máskor.

Nestle.

FIGYELEMI

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajtókészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközzölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Levelezés

A mai levratat rögtön azzal kezdem, hogy nincs mivel kezdenem. Szerencsére semmi különösebb tragikus esemény nem történt, de sajnos különösebben nagy öröm sem ért minket. Azért arról muszáj említést tennem, hogy szerencsére az Amigások nagy részénél maradó károsodás nélkül múlt el az átalakulás miatti eutárikus örömmámor, a többiek pedig már lábadoznak. Szával körülbelül ennyi, mint látható semmi érdemleges esemény az ősz beálltán kívül nálunk nem történt vagy ha mégis, akkor eltelejttem. Ami melleleg nem is csoda, mert mindvégig egy dolog járt az eszemben, mégpedig az, hogy valami nem szabad eltelejtenem, de hogy mit, arról már totgalmam sincs. Lehet, hogy már a jövő évi előfizetést akartam reklámozni, bár nem vagyok ebben egészen biztos, hiszen az még arrébb van, bár jobb előbb betízetni mint későn. Ugyanis van egy opróság amire ezzel kapcsolatban tel kell hívjam a figyelmeteket (lehet, hogy ezt nem akartam eltelejteni). Ha jövőre is szeretnék hasanlá vagy inkább jobb színvonalú és nem drágább újsógot, pontosabban Amigás újsógot olvasni, akkor egy dologgal segíthettek, mégpedig ha megbíztak bennünk és megtízstíttek minket egy fél vagy egy egész éves előfizetéssel. Nem győzőm eléggé hangsúlyozni, hogy így ti is és mi is jobban járunk, hiszen ti például ingyen kapjátok a lemezmellékletet és az év közbeni áremelés sem érint, mi pedig megspórolunk egy harribliss összeget amit egyébként a terjesztők kémének el. Ez az összeg pedig sok előfizető esetén el jelenené, hogy nem kell jövőre órát emelni, legalábbis nem okkara mértékben mint amire saccalok. Na já, nem testem a bokrat a talra, hiszen egyáltalán nincs jelenleg erről szó, csak ahogy itt a körülményeket elnézem, hót őszintén megvallva nem bírom benne, hogy tele árért dupla oldalzómat tudunk majd csinálni. Na já, nem negatívodom tovább, hanem elkezdem megírni a levratot. Ti pedig cselekedjétek valami hasanlátélet az előfizetési csekkel...

Egy Amigás Klub

Tisztelt GURU szerkesztőség! Sziasztok! Az új Amiga GURU nagyon szuper! Úgy látom, hogy az Amiga nem "haldoklik", hanem inkább terjed. Minden Amiga felhasználó saját ügyének érzi a kedvenc gépe sorsát. Egyre többen szeretnék valamit tenni, hogy a gép jobban elismert legyen és a méltó helyre saralja be őket még egy PC felhasználó is. Végre van egy saját lapunk, hála nektek (bár ez így volt nagyon régen is, már nem is emlékszem rá, pedig igaz volt: a lemezes GURU).

Oh igen, azok a régi szép idők... Erre elég sakan nem is emlékeznek az Amigások közül lévén, hogy akkor még talán nem is foglalkoztak Amigával vagy egyáltalán számítógéppel. Akkoriban meglehetősen jól ment az Amiga szekere, sak játék, pontosabban sak jó és minőségi játék és egyéb program készült rá. De elsősorban

nem is ez volt a lényeg, hiszen manapság is készülnek nagyon jó programok Amigóra, hanem az, hogy itt Magyarországon is volt Amigás és úgy egyáltalában igazi számítógépes élet. Já néhány csapat volt akik intrakat, demokat meg mindentfélé csináltak, sak ember (közük sak amigás) jött klubokba ahal akkor még nagyrészt igazi lelkes számítógépes hangulat uralkodott. Körülbelül ilyen talajból nőtt ki a GURU és azton később még jó néhány lemezűjság, de mindez mára már szinte semmivé vált illetve nagyon átalakult. Legalábbis általában ez jellemző. Azért én reménykedem benne, hogy egyszer még lesz itthon valamiféle hasanlá mint ami volt, bár kétségtelen tény, hogy az embereknek mostanában számos egyéb fantasabb problémája van mint a számítógép meg a hobbi, valamint az egész számítógépes mentalitás is nagyon váltott, sajnos én úgy tapasztalom hátrányra. De mint már mondtam bírom benne, hogy előbb-utóbb pozitívan is változnak a dolgok, szerencsére von rá példa most is.

Azt viszont nem értem, hogy a legutóbbi Amiga GURU hírdetése között az ACOMP miért csak PC-kei hírdet, régebben Amiga is volt, és az az Amigós aki PC-t akar venni...????

Ha most jól megnézed az ACOMP hírdetést akkor láthatod, hogy von benne Amigás rész is, bár meglehetősen picike. Mivel ők kereskedők, így nem csoda, hogy elsősorban azt árulják, amiből meg lehet élni, és talán nem örülök el azzal nagy titkat, hogy ma Magyarországon PC vasat árulni jobban megéri mint Amigát. Az sem egészen mellékes, hogy eddig ők sem nagyon tudtak Amigát szerezni hiszen nem gyártatták, és úgy árulni valomit, hogy nincs is, az bizony meglehetősen gyanús vállalkozás. De az Amigákat újra gyártják, tehát előbb-utóbb újra lehet majd kapni őket, remélhetőleg lesz is, aki megveszi...

Remélem a "titkas" terveitekből is lesz valami (levelezésben olvastam). Egyébként Szolnokon is van Amiga klub, már évek óta. A klubvezető azt mondta, hogy ír nektek a felhívásra, ami szerint klubok jelentkezését várjátok (szintén levrat). Ha ő még nem tette meg, akkor itt van:

AMIGA Klub Megyei és Városi Műv. Közp. Szolnok, Hild tér 1. minden szombat 9-12-ig.

Íme az első fecske, ami ugyan nem csinál nyarat most ősz közepén, de legalább végre jelentkezett valaki. Hahó Amigás klubok! Mi lenne ha legalább egy levél erejéig vennétek a fáradságot és bemutatkoznátok, hátha valakinek tudtak vele segíteni. A bélyegen kívül semmibe sem kerül, hála az én hatalmas nagy jó szívemnek.

Néha a PC GURU-t is olvasom, de nincs olyan jó mint az igazi GURU. (Éz kamalyon így van. Például: sorkizórást egy cikkben sem láttam, miért? – szerintem így sokkal rondább.) De nem is érdekel igazából, hogy milyen új multimédiás – mert már minden az – program jelent meg a csoda PC-re, ami olyan jó, de olyan (már igazi multi-

taskus is van, mindez persze már egy atthoni gépen is, Pentium xxx MHz, xxx mega RAM, xxx mega vinyó). Na jó, vita lezárva. (...) Kíváncok nektek további já és eredményes munkát.

Herczeg Ferenc, Újszász

Köszönjük, munka az van dögivel. Remélem nem gand, hogy nem a klubvezető levélét raktam bele a levratba, de ami hozzám nem érkezik el, azt bizony meglehetősen nehéz. Kíváncsi vagyok, hogy ezután felbukkan-e a klubban néhány új Szalnok kárnyéki Amigás arc. Ha esetleg gondalod, akkor írd meg "Hogy éltük túl a nagy érdeklődést" címmel valamikor nekünk.

Megvilágosodás

Hi Brazili! Úgy döntöttem, beszámolok neked elmém megvilágosodásáról. Ma, szeptember 1-én megvettem az augusztusi Amiga GURU-t! Miután elolvastam, rájöttem, hogy életem talyosát eddig hibás mederben teregettem, eddigi cselekedeteim értelmetlenek voltak. Ígérem, mátol csak egy dolog fogja lekötölni nyamarult életem: a GURU olvasóso!!!

Na ez szép és dicséretes dolog, de azért talán nem kéne mindjárt megalapítanod a Csakgurualvasók remeterendjét. Ha rám hallgatsz, nyugodtan csinálj még mást is, legalábbis hébe-hába, bár inkább hóbá, hiszen éppen a tél közeleg áles léptekkel.

Szóval, att tartattam, hogy elolvastam az augusztusi számát. Mivel nem ez volt az első megmázdulásom az életemben (Gyanítottam. – Brozli), beavattak eddigi akcióimba (időrendi sorrendben):

1987 A C64 tulajdonba vétele

1989 Hősünk a *** lelkes olvasója

1990 Hősünk a *** lelkes olvasója is

1993 Hősünk először vesz GURU-t, de kedvenc 64-esének elnyamása miatt "elhasználja"

1994 Hősünk, családjának koldusbatra jut-tatásu mellett Amigát vásárol, meg-hazzá 500-ast

1995 Hősünk már nem olvasója a ***-nak.

1995 Hősünk az Amiga GURU lelkes olvasója.

Na szép, mi? Munkásságam történelemkányvekbe kinálkazzik! Miután átolvastam ezt a FANTASZTIKUS újsógot, a következő dalgakra dábentem ró: 1. a lap végén található GURU Tato olyan egyszerű, hogy gigaalacsony IQ-mal is meg tudtam áldani. 2. azannal meg kell rendelnem a lemezmellékletet. Tehát: kányárgám, küldjétek el címemre az Amiga GURU augusztusi lemezmellékletét! UTÁNVÉTELELI

Udvardi György, Budapest

Látam valában fejlődőképes egyede vagy az emberi fojnak és mint ilyen, érde-mes egy klcsit tovább akosítanom néhány másik példánnyal együtt. Az akasítás tárgya pedig a lemezmelléklet, pontosabban annak megrendelési farmája lesz. Ez ugyan nem először és vélhetőleg nem is utaljára lesz itt téma, de mivel fontos, ezért

áldozok rá némi helyet és időt. Tehát. Mint azt mindenki tudja, a GURU-nak (és a PC GURU-nak is) van megrendelhető lemez-melléklete, ami előfizetőknek ingyenesen az újság mellé jár, a többiek pedig 150 forintért vásárolhatják meg. Az első eset ugye tiszta és világos, egyértelműen következik belőle, hogy az újságot előfizetni jó. A második eset azonban kissé kacifántosabb, hiszen a lemezhez jutás némi pluszmunkával és pénzzel is jár – de talán nem egészen mindegy, hogy mennyivel. Nézzünk tehát néhány példát.

1. A lemez-mellékletre áhító és éppen a szerkesztőség káryének járó emberszerű képződmény bemegy a szerkesztőségbe és közli vásárlási szándékát. Ez rossz megoldás. Ugyanis egyáltalán nem biztos, hogy emberi fogadtatásra talál. Elképzelhető, hogy éppen heves vita folyik arról, hogy ki menjen le kóláért a sarki boltba, és egy ilyen vitába történő beleszőpöngés egyáltalán nem életbiztosítás. Az is lehet, hogy éppen a legnagyobb munka kellős közepén éppen bevalaki, ami szintén nem épp veszélytelen, de túlélhető dolog. Ha esetleg sikerül elérni azt az egyébként csodával határos eseményt, hogy valaki foglalkozik a lemezre áhító egyénnel és éppen nem a felgyülemlett brutális agresszióját akarja rajta kitölteni szórakozás gyanánt, akkor a vállalkozó szellemű ember nyert, és mindössze 150 forintért tulajdonába veheti a lemezt. Ez a beszerzési forma a nem javasoltak közé tartozik.

2. Megrendelés postán, utánvétellel. Egy fokkal jobb és veszélytelenebb is mint az előző megoldás, azonban egyáltalán nem alcsa, sőt mandhatni potáttanul drága dolog. Ennek aka ugyanis abban rejti, hogy a Posta egyáltalán nem sorolható az ingyen szolgáltatást nyújtó cégek közé, vagyis a munkájukat meg kell fizetni. Ha tehát a szerkesztőségbe olyan kérelem érkezik, hogy utánvétellel lemezt rendel, akkor mi a lemezt elküldjük, és ezért 150 forintot kérünk majd. Namost postásbácsi fogja a lemezt, elviszi tőlünk és a gyantúlan megrendelőtől 280 forintot követel az áhított lemezért cserébe. Ebből a 280 forintból 150-et visszajuttat majd hozzánk és 130-at szépen elrak a Posta nagy zsebébe. Aki ilyen módon kívánja a lemezt megrendelni ne lepődjön tehát meg, ha majdnem dupláját fizeti annak, mint amire esetleg gyanútlanul számított.

3. Megrendelés postán, de nem utánvétellel. Ez úgy zajlik, hogy az ember fog egy szép rázsaszínű csekkel (belföldi postaautóványra is szakás hívni), befizeti a GURU részére a 150 forintot, majd az igazoló szelvény hátuljára kötelezően ráveszi, hogy MIT rendelt meg. Ez nagyon fontos, hisz ha nem szerepel semmi a csekk hátulján, nem tudjuk teljesíteni a megrendelést! Tehát ha minden OK, mi küldjük a stuffat, s így valóban 150 Ft-ba (plusz némi csekkteladási költség) kerül a lemez-melléklet.

Reménykedem benne, hogy ezek után mostmár senkinek nem akaz gondot a lemez-melléklet megrendelése és a megrendelés módjának kiválasztása. Nekünk mel-

lesleg tökmindegy, mindenképpen 150 forintot fogunk kapni a lemezért, de talán közületek sokaknak nem mindegy, hogy mennyit fizet érte.

Lemezűjság!

Brazil pajtásnak saját kezébe!!! Hali Brazil, most kellene valami bevezetőt szülnünk, de ez még neked sem sokott sikerülni, ezért most mi is megpróbáljuk húzni az időt egy kicsit, csak annyira, mit te szoktad... Időhúzás: tízenegyes, úgyhogy kezdjük a közepén. Az az igazság, hogy mi már írtunk neked egyszer-kétszer, de visszajelzést nem igazán kaptunk édes Brazil kamánk, úgye szólíthatunk így, ha már ennyire összeleplegtünk (ez csak poén volt őrsvezető pajtás bácsi). [Akka jó. Senkivel sem nagyon szeretnék "összeleplezni". – Brazil] Az utolsó Amiga GURU-ban (Amiga GURU rulez) olvastuk az újság egyik legjobb rovatát (mért csak két oldal?), ahol említést tettél arról, hogy kellene csinálni valamit a lemezűjságot, ahová be lehetne rakni farásokokat és efféle nyálánkságokat. Az az igazság, hogy mi már az ötödik számnál járunk, és úgy gondoltuk, hogy tudnánk neked segíteni ebben a témában (programozástechnika még ügysem volt az újságunkban). Egyébként már elküldtük neked a (ez itt a fejösszedugás helye) a Power kb. harmadik számát is. Valamelyik levrovban egy fickó tett megjegyzést rólunk, és te akkor heveny(?) érdeklődést mutatál eme ritka és kihakófélben lévő állatfaj iránt (ez a magyar nyelvű lemezűjság kifejezést takarja). Most elküldjük neked az ötödik számot (eddig szerintünk ez a legjobb (mások szerint is sokat fejlődünk)), reméljük neked is tetszeni fog. Nagyon kíváncsiak vagyunk a véleményedre... Úgy kezdtük el az egészet, hogy valamikor, amikor a GURU erőteljesen elkezdett a multimédiapécédérom (szép szó? Most találtuk ki!) felé húzni, akkor hogy-hogynem egy lemez-GURU nézegetése közben arra gondoltunk, hogy egy ilyen jellegű újságot mi is össze tudnánk dobni. Az első szám enyhén lemez-GURU beütésű volt, és akkor még nem is igen vetük komolyan az egészet. Az első négy szám alatt megedződünk egy kicsit, és úgy gondoljuk, hogy az ötödik szám már elég színvonalas lett. A Power összes száma szabadon terjeszthető, feltölthető, letölthető meg minden egyéb. Tulajdanképpen az újságnak öt aktív készítője van, ezért vagyunk "többnyire rendszeresen megjelenő lemezűjság". Igyekezünk sokoldalúak lenni, az újságban mindenféle dologgal foglalkozunk, ezért gondoltuk úgy, hogy tudnánk neked segíteni. Ha úgy gondolsz, hogy érdekesek vagyunk rá, légszi válaszolj!!! Eddig is üdv a GURU Teamnek.

Power Team

Mindenekelőtt sietek leszögezni, hogy ez a levél volt az első ami a kezem közé került föltek. Nem tudom, hogy a régebbiek hova lettek és mostmár mindegy is, de az biztos, ha hozzám ilyen tartalmú levél érkezik azt lekölzöm. Megmondom őszintén nem nagyon bíztam benne, hogy valaki egyszer csak jelentkezne és azt mondják, íme mi még vagyunk olyan megszállottak, hogy minden anyagi hasznánélkül

lemezűjságot csinálunk Magyarországon. De mint látjuk csodák és megszállottak (a szó legjobb értelmében) vannak és ennek igazán örülök, bízam benne, hogy még jelentkezik néhány hasonló alak. Az újságokkal kapcsolatban csak egyet tudok mondani, mégpedig azt, hogy szuper. Já a tartalom és emellett jól meg van csinálva az egész, mindössze egy-két technikai dolog nem teljesen tökéletes, de nem vészes. Nagyon bírom benne, hogy lesz még folytatása és azt el is külditek nekem, mi több, meg is érkezik hozzám... Amiről az előző valamelyik levrovban írtam azt tényleg meg kéne csinálni, lenne rá igény. Én azonban ezzel kapcsolatban csak annyira vállalkozom, hogy felhívom rá a tisztelt nagydémű figyelmét: íme itt egy újság ami működik és lehet bele cikkeket írni. Szóval nosza rajta. Mostmár csak egy a bökkenő. Nem írtatok meg a címet ahová az érdeklődők írhatnak. Még szerencse, hogy a lemezűjságban benne van, így azt most itt saját szakállamra itt közlésem, remélem nem okozak vele gondot (de ha ott megjelenik akkor itt egy ilyen szűk baráti társaságban már igazán nem lehet gond). Szóval a cím:

Power Team, Budapest 1193, Szigligeti utca 1/1.

Ha valaki kíváncsi a Power lemezűjságra (érdemes megnézni), akkor erre a címre küldjön egy üres lemezt és egy felbélyegzett válaszborítékot. Ha valaki csatlakozni szeretne az újság készítéséhez (akár az előző valamelyik levrovban említett témával kapcsolatban), szintén ezen a címen jelentkezzen. A továbbiakban még beszámolok a dalgok alakulásáról.

És végül egy felhívás

Tisztelt GURU! Az újság egyre "királyabb" lesz, én és a haverjaim körében, és az is biztos, hogy másnak is az a véleménye mint nekem. Hogy miért? Végre mindenkinek megvan a "saját" magazinja, a PC-seknek, a konzolosoknak és most már az Amigásoknak is. Kérlek és kérünk titeket (olvasók), hogy vegyétek az újságokat! Nehogy minden visszaálljon a régi kerékvágásba. Azért ti GURU-sok is segítsétek a-hogy tudjátok, hogy ne álljon vissza megint minden, mert az nem lenne jó, ha megint minden keveredne ismét. Hát ennyi lenne az én véleményem, okoskodásom. Serli Richárd, Budapest

No erre már csak azt mandhatom, ha már egy olvasó is erre buzdítja a többieket, az már valami. Részünkről oké, mi megpróbáljuk tartani az Amiga GURU-t addig amíg csak lehet. Ehhez ti azzal járulhattok hozzá legjobban, ha előfizettek a bevezetőben leírt okok miatt, de legalábbis minél többen veszítitek az újságot és terjesztitek a híret az amigások között, hátha valaki még nem ismeri. Talán akkor legyen erre a hánpra ez a házi feladat. Most azonban súlyos helyelfoglalás miatt egy hónap pihl (nekem), viszlát a jövő hónapban. Csákány.

Brazil

AMOS THE CREATOR

AMOS & DBASE

Az Amiga felhasználók nagy részétől nyilván nagy távolságra állnak az adatbázis kezelés rejtelmei, mi mégis ezzel ismerkedünk e havi oldalunkon. Lehet, hogy csak azért állnak tőle távol, mert az Amos látszólag alkalmatlan a feladatra. Sajnos manapság többen kényszerülnek arra, hogy munkahelyükön, iskolájukban valamilyen MS-DOS-t futtató ketyérékkel toglalkozzanak. Többen is mint kellene. A játékokat kivéve az alkalmazások túlnyomó többsége adatállományok kezeléséről szól. Ezen a területen pedig szinte egyeduralkodó a Dbase által bevezetett adatállomány formátum. Természetesen Amigán is akadnak ilyen programok, melyek még a dbase file-akat is ismerik, de minket mindig az érdekel, hogyan használhatunk valamit az Amos-ban.

A bemutatásra kerülő Dbase állományt kezelő rutinok, melyek a lemezmellékleten megtalálhatóak, jó példát nyújtanak az equate-ek és struktúrák használatára is. Az Amos eredeti file kezelő rendszere nem alkalmas bonyolultabb adatbázis kezelésre, ezért ezt mindjárt feledtük is, majd a szükséges rutinokat a dos.library segítségével megírtuk. Lássunk is ebből példát, a file megnyitására és pozícionálására szolgáló rutinokat.

```
Procedure D_OPEN(NAMES$)
  'A Dos open rutinja.
```

```
  Dreg(1)=Varptr(NAMES$)
  Dreg(2)=Equ("MODE_OLDFILE")
  FILEHD=Doscall(Lvo("Open"))
```

```
End Proc [FILEHD]
```

```
Procedure D_SEEK(FILEHD, POS)
  'A dos.library seek funkciója
```

```
  Dreg(1)=FILEHD
  Dreg(2)=POS
  Dreg(3)=Equ("DFFSET_BEGINNING")
  X=Doscall(Lvo("Seek"))
```

```
End Proc[X]
```

A megnyitáshoz csak a file névre van szükség, majd a sikeres megnyitás után egy címet kapunk, amivel más dos rutinoknál hivatkozhatunk az adat file-ra.

Maga a rendszer a következőképpen néz ki. Néhány globális változó biztosítja az adatállomány-kezelő eljárások közötti összhangot. Ezek telepítése a PC-n már jól bevált Clipper-Dbase hagyományokat követi. A rutinok előtt a DB_INI meghívásával a változók elnyerik kezdeti alapértékeiket.

Az adatállományok kezelése egyszerre több, egymástól többnyire független csatornán zajlik. Minden csatorna egyetlen megnyitott adatállományt fogad be. Használatbavételkor, melyet a DB_USE rutin tesz lehetővé, a file fejléce kerül betöltésre, ami tartalmazza az állomány adatait, a mező struktúráit. Ezen adatok egy bankban kerülnek elhelyezésre, minden csatornának egyedi bankot biztosítva. Ezután már minden parancs,

funkció innen kapja meg a szükséges adatokat a file-on belüli pozícionáláshoz és olvasáshoz. A file-on belüli adatok, illetve a bank egyes adatainak relatív címét, az equate bankban tároltuk, a leg-egyszerűbb módosíthatóság miatt. A Dbase rutinokhoz szükséges equate bankot másold be az AmosPro_Productivity1-re, majd a Set Interpreterben a Set System file names opciánál írd be ennek az equate banknak a nevét. Az egyes eljárások eredményeit mindig a Param, vagy Param\$ változókra át kapjuk meg.

Nézzük, milyen alapvető műveleteket hajthatunk végre a lemezmellékleten levő rutinokkal.

DB_USE[file] - ez megtele a Dbase Use parancsának azzal a kivetellel, hogy itt Index file-t közvetlenül nem nyithatunk meg.

DB_GOTO[rec] - a megadott rekordra ugrunk és tartalmát be is töltjük.

DB_GET[mező] - a megadott sorszámu mező tartalmát kapjuk vissza az aktuális rekordból.

DB_CLOSE - lezárja a csatornát.

A csatornák között a DV_SEL globális változó értékének megváltoztatásával lehet közlekedni.

A példával megoldottuk a legelemibb hozzáférést egy Dbase adatállományhoz. A mellékelt tárrás és dokumentáció tanulmányozásával természetesen korlátlanul kiegészíthetők a funkciók.

Végül pedig a jobb érthetőség kedvéért nézzük meg a legfontosabb USE rutint:

```
Procedure DB_USE(NAMES$)
```

```
  ' *****
  '
  ' * USE *
  ' * V.0.3 / 95.08.25 *
  '
  ' * In: file név-NAMES$ *
  ' * Out: error code *
  '
  ' *****
```

```
  ' az első vizsgálat kiszűri a hibás file nevet
```

```
  If Not Exist(NAMES$) Then DV_ERROR$="File not found!" : Pop Proc[False]
```

```
  ' a második pedig a már megnyitott csatornát
```

```
  If Length(DV_FBANK+DV_SEL) Then
    DV_ERRORS$="Channel already used!" : Pop
    Proc[False]
```

```
  ' megnyitjuk a file-t
```

```
  D_OPEN(NAMES$)
  FILEHD=Param
```

```
  ' a header betöltése
```

```
  HEADS=String$(Chr$(0),Equ("DE_DataHead"))
  HEADS=Varptr(HEADS)
```

```
  D_READ(FILEHD,Equ("DE_DataHead"),HEADS)
```

```
  ' az első byte ellenőrzése
```

```
  If Struc(HEADS,"DBF_Id")<3 Then
    DV_ERRORS$="Not a DbaseIII file!" : Pop
```

```
Proc[False]
```

```
  ' alsó, felső byte-ok cseréje a könnyebb kezelhetőség miatt
```

```
  M:d$(HEADS,Equ("DBF_RecNo")-1,4)=Flip$(Mid$(HEADS,Equ("DBF_RecNo")-1,4))
  M:d$(HEADS,Equ("DBF_HeadLe")-1,2)=Flip$(Mid$(HEADS,Equ("DBF_HeadLe")-1,2))
  M:d$(HEADS,Equ("DBF_RecLe")-1,2)=Flip$(Mid$(HEADS,Equ("DBF_RecLe")-1,2))
```

```
  ' vesszük az alapértékeket:
  ' a header hossza
  ' a rekord hossza
  ' mező struktúra hossza
  ' mezők száma
```

```
  HEADS=Varptr(HEADS)
  HL=Struc(HEADS,"DBF_HeadLe")
  RL=Struc(HEADS,"DBF_RecLe")
  ML=HL-Equ("DE_DataHead")
  ME=ML-Equ("DE_FieldStruc")
```

```
  ' kiszámítjuk a helyszükségletet és lefoglaljuk a bankot
```

```
  H1=Equ("DE_BankHead")+Equ("DE_DataHead")+ML
  If H1 mod 2 Then Inc H1
  H=H1-ME*(Equ("DE_CFieldStruc")+Equ("DE_LinkStruc"))-RL
```

```
  Reserve As Work DV_FBANK+DV_SEL,H
  BANKS=Start(DV_FBANK+DV_SEL)
```

```
  'A bankba helyezzük a szükséges adatokat
```

```
  D_SEEK(FILEHD,0)
  D_READ(FILEHD,HL,BANKS+Equ("DB_HeadOff"))
  Struc(BANKS,"DB_Filehd")=FILEHD
  Struc(BANKS,"DB_HeadLe")=HL
  Struc(BANKS,"DB_RecLe")=RL
  Struc(BANKS,"DB_RecSt")=H-RL
  Struc(BANKS,"DB_FieldNum")=ME
  Struc(BANKS,"DB_RecNum")=Struc(HEADS,"DBF_RecNo")
  Struc(BANKS,"DB_LinkOff")=H1
  Struc(BANKS,"DB_CFieldOff")=H1+ME*(Equ("DE_LinkStruc")+Struc(BANKS,"DB_RecOff"))-H-RL
```

```
  ' A mezők számított adatai
```

```
  FILDS=0
```

```
  BS=BANKS+Struc(BANKS,"DB_CFieldOff")
```

```
  For I=0 To ME-1
```

```
    Struc(BS+I*(Equ("DE_CFieldStruc")+Equ("DE_FieldStruc"))=Equ("DB_FieldOff")+I*(Equ("DE_FieldStruc")+Struc(BS+I*(Equ("DE_CFieldStruc")+Equ("DE_FieldRec"))=FILDS Add
    FILDS,Struc(BANKS+Equ("DB_FieldOff")+I*(Equ("DE_FieldStruc"),"DBF_FieldLe")
```

```
  Next I
```

```
  DB_GOTO[1] 'If Not Param Then Pop Proc
  End Proc[True]
```

A cucc kipróbálásához és használatához szükséges anyagok mind megtalálhatóak az e havi lemezmellékleten, a szerzőnél pedig még több van!

Kérdéseket, kéréseket szívesen várunk!

Lázi & Angler

Helios

A programnyelvek színes palettájából egy eddig kissé elhanyagolt résszel, a FORTH-tal ismerkednénk meg. A nyelvet 1960-ban Charles Moore fejlesztette ki, majd a 1970-es 80-as években sorra je-

tőjl található a lemezeken. Az információ holmokban mindent megtalálhatunk az editor használatától kezdve egészen az egyes FORTH utasítások részletes leírásáig. Természetesen olvasható az Amigo

V6.06

102 EMIT

Az utasítás írja le magának az új szá-
nak a cselekményét, vagyis hogyan is
fog működni a szó (kiírjuk az "f" betűt).

Ha ezek után beírjuk azt, hogy FERI
megjelenik az "f" betű. Kész az új utasítás.

Azt, hogy az utasításokat, illetve a
programot így közvetlenül odjuk őt az
interpreternek nem éppen kifizetődő, de
pl. tonulásra vagy gyors (STACK) módasí-
tásra megfelel.

Kamolyabb programíró lépünk őt
az editorba (pl. ED1). Az editorba írt vagy
betöltött torrás elindítása, letárolása úgy
érhető el, hogy egyszerűen visszatérünk a
interpreterbe (INTPT). Az így elindított
program "letárolás" nagyon lassú a tel-
jes FORTH ellenőrzés miatt, épp ezért in-
köbb a következő, valamivel gyorsabb
megoldást ajánlom. A Helios betöltése

után lépünk őt egyből az
INTPT részbe, majd a Com-
piling/ Compile File menü-
vel töltjük be a tárrást, az
így betöltött program volo-
mivel gyorsabban indul. A
kész, letárolt programot
sajnos NEM tudjuk indítható
(execute) formában kimen-
teni, ugyanis ez a menü-
pont e verzióban nem hosz-
nálható, pedig benne van.
Ha esetleg mégis tuttatni
szeretnénk, úgy használjuk a
Helios.exe [sojótunko]
programot, a futtató pro-
gram mérete 90Kb. Hát egy
oldalba hirtelen ennyi tért,

így okit kamolyabban érdekel a FORTH,
az az itthon beszerezhető 3-4 könyvből
mindent megtudhat. Végezetül ajánlom
minden olyan emberkének a Helios -t aki
nem csak jótékra használja gépét. Érde-
mes beszerezni.

Helios Software
163 Huthwoite Road
Sutton-in-Ashfield
Nottinghamshire
NG17 2HB UK

Angler



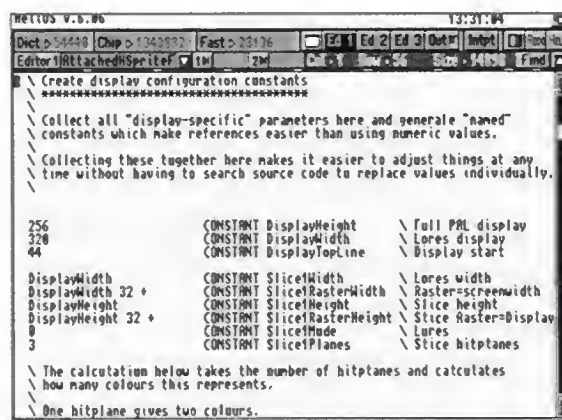
lentek meg újabb és újabb verziók, így
akárcsak más nyelveknél, itt is több
"nyelvjárás" létezik. Először is le szeretném
szögezni, hogy a FORTH nem egy holott
nyelv. A nyelv terjesztésére és használatá-
nak segítésére alakult társaság ma is mű-
ködik, s nem csak szobvány FORTH aján-
lást dolgozott ki, hanem kilenc különböző
processzorra közreadták a FORTH inter-
preter teljes torráslistáját is. Többek közt
ezért is létezik a FORTH szinte minden
géptípusra. Az interpretert az odott gép
assembly nyelvén és FORTH-ban írták.

Mi jellemzi a nyelvet?

1. Nagyon nehezen tanulható.
2. Gépközi nyelv, ezért ismerni kell az
odott gép lelkét.
3. Teljesen más feltételt, gondolkodást
kíván mint pl. a C, Pascal, Basic.
4. Sajátkezűleg bővíthető, alakítható.
5. Szellemes és egyben eredeti nyelv.

Amigára már a kezdők kezdetén meg-
jelent a FORTH, illetve ezek különféle ver-
ziói. Találhatunk köztük ún. copyrights-os
interpretert, de számíthatunk PD, SW, verzió-
kat is beszerezhet a nyelv iránt érdeklődő
Amigás. Az 1994-ben megjelent Helios 3
lemezes, tuttozásához minimálisan WB1.2,
1 MB RAM szükséges, 698 ellenben a len-
ti címen megrendelhető. A Helios V6.06
interpreterre úgyszintén a tenti társaságtól
származik, ezért az ún. FIG-FORTH (FORTH
INTEREST GROUP), avagy FORTH-79 család-
ból származik, bár a Helios NEM! 100%-os
FORTH. A programhoz egyedülálló mó-
don semmi dokumentációt, leírást nem
mellékelnek papíron, ellenben 1.2Mb text

jesen szabadon konfigurálható, adatait
text fájlban tárolja (KeyTable, MenuText,
Vocabulary Help). Ez utóbbit tortolmazza
a FORTH teljes szótár (szavak) leírását.



Indításkor egyből az ún. közvetlen
interpreter-be jutunk (INTPT), itt csak köz-
vetlen parancssort adhatunk ki. Azt tud-
nunk kell a FORTH-ról, hogy közvetlen pa-
rancssorral is irányíthatjuk.

Nézzünk erre egy kis példát, írjunk pl.
egy saját végrehajtható szót.

: FERI 102 EMIT ;

A kettőspont egy új szó definiálásának
kezdetét jelenti, a pontos vessző pedig a
végét, az új utasítás neve esetünkben FE-
RI lesz.

Az EMIT paroncs a 102-es kódú korok-
teret rendeli az utasításhoz, ez a kis "f" be-
tű.

Hírek

Újra GVP termékek

A GVP megszűnéséről egyik karábbi számunkban már hírt adtunk, most egy já hírről számolhatunk be. Egy utódcége olokult o GVP-nek, mely att szeretné falytotni a dolgokat, ahal o GVP onnak idején abbahagyta.

A TekMagic öltol közreadatt információk szerint még szeptember-október folyamán megkezdik o GVP SIMM memóriák gyártását. Ezt követően az 1200/4000-es turbókártyák, a G-Lock és o DSS-8 kerül az üzletekbe.

A tervezőasztalon szerepel egy 030-os turbókártya az A2000-hez, mely közönséges 72 érintkezős SIMM memóriával lesz bővíthető. Szintén tervezik az A530-as turbókártya újbóli gyártását. Szintén a tervek között szerepel a TBC+, az EGS Spectrum, az I/O Expander és a 4008 SCSI kártya újbóli gyártása.

TekMagic

Tel.: (610) 522-9350

Fax: (610) 522-9354

Szoftverek az új Amigákkal

Mint karábban már beszámoltunk rála, az új Amigókkal együtt a vásárlók alapvető szoftverek birokasai is lesznek. A szoftverek:

"komoly" kategória:

- Photogenics 1.2 SE (Special Edition)
- WardWorth 4 SE
- PPaint 6.4 SE
- DataStore 1.1
- Turbo Calc 3.5
- Digital's Organiser
- Scala's MM300 (csak HD-s vóltazatnál)

játékok:

- Pinball Mania
- Whizz

Az A1200-at tartalmazó kisebbik csomag ára 399 font, o nagyobbik 499 fontba kerül, mely tartalmaz egy 170 MB-as hard disket is.

Virtual Reality

A GURU legutóbbi számában még csak megemlítettük, hogy az egyik Escam leányvállalat, o Virtual Product GmbH Virtual i glasses néven egyfojta VR sisakot készített, mely az Amigóhoz is alkalmazható. Az ígéreteknek megfelelően o cég be is mutotta termékét az berlini IFA-n, ahal az előzetes várokozásoknak megfe-

lelően oz Escam is képviseltette magát. A kiállításon szerepelt o jelenleg gyártott, ill. később gyártani szándékozott géppark: A4000, A1200 és CD³². Ez utóbbiak a már sokszor beharangozott FMV (Full Motion Video) MPEG modulal.



Vórhatóan a Fears lesz az első olyan program Amigóra, amely támogatja a Virtual Reality eszközeit. Ha sikeres lesz, akkor o 3D-s játékok új területét nyitja meg Amigán is. A fejlesztést elősegítendő fejlesztői dokumentációt is kibocsátattak.

World of Amiga '95

Ebben az évben is megrendezésre kerül az immár hagyományasnak számító tarantái World of Amiga kiállítás. Ennek helyszíne a Toronto International Centre, időpontja december 8-10.

A szervező WCI kanadai cég ígérete szerint ez lesz 1993 óta o legnagyobb amerikai Amigo show, a kiállításon az Escam fogja bemutatni az ismét gyártott Amigókat, és persze más gyártók is képviseltetni fogják magukat. A kiállítás mellett szemináriumokat rendeznek, melyek témái között oz Internet és a plottormak emulációja is szerepelni fog.

WCI InfoTech Div.

c/a Wonder Computers

371 Old Kingston Rd.

Scarborough, ON

M1C 1B7

Tel./Fax: +1 416 201 2333

E-Mail: infotech@wander.ca

WWW: http://www.wander.ca/

WONDER
COMPUTERS INC.
Canada's Home of Amiga!

Ami-FileSafe (AFS)

Sak amigo felhasználó elégedetlen a rendszer által támogatott filesystem-ekkel, legyen az akár a legújabb Directory Cache FS. A legfőbb probléma az, hogy ho írás közben valamilyen hiba történik (pl. óromszünet), akkor a rendszer o

következő indításkor hosszasan validálja a disket, és tulajdonképpen szerencse az, ho sikerül is neki. Néhány esetben a rendszer képtelen elvégezni a feladatot és valamilyen segédprogrammal a felhasználónak kell a daltot megcsináltatnia.

Az Ami-FileSafe egy nagy adatbiztonságot nyújtó rendszer, mely képes az adatokat az ilyen jellegű problémáktól megmenteni. E mellett (nem elhanyagolható módon) a rendszer 7-11 %-kal kevesebb helyet használ, az írás sebessége kb. 6-szorosig, míg az olvasás sebessége kb. a duplájára gyorsul.

A rendszer két vóltazatban kerül forgalmazásra, o „consumer”, vagy user vóltazat maximum 650 MB hard disken hajlandó működni, míg a „professional” vóltazat nem tartalmaz ilyen jellegű karlátozást. Sőt, ez utóbbi vóltazatnak része a több felhasználós támogatás is. A különbségek az órban is megmutatkoznak, o kisebb vóltazat \$40, míg a teljes verzió \$99.95-be kerül.

A forgalmazó IAM cég tájékoztatása szerint a DiskSave 3 már 1996 januárjától támogatni fogja oz AFS-t.

Intangible Assets Manufacturing

828 Ormond Avenue

Drexel Hill, PA 19026-2604

USA

Tel.: +1 610 853 4406

(csak megrendelés)

Fax: +1 610 853 3733

WWW: http://www.iam.com

Golden Gate Bus2+

A nevéhez méltóan egy hidról van szó, mely az A2/3/4000-esekben található Zorro II és ISA slot-ok között teremt kapcsolatot. A korábban csak a teljes PC-1 tartalmazó bridgeboard kártyákkal lehetett e kapcsolatot megteremteni. E kórtával lehetőség nyílik, hogy az olcsó PC-s ISA kártyókat (megfelelő driver-rel) az Amiga operációs rendszere is tudja használni. Ez főleg az Ethernet kártyák esetén érdekes. De a jelenlegi driverek támogatják a soros, párhuzamos portokat tartalmazó I/O kártyák, IDE vezérlők használatát is. Egyetlen kellemetlenség van mindössze a használatnál, hogy 030/040-es rendszerekben az Enforcer futtatni kell, hogy kikapcsolja az adat regiszterek cache-elését...

Nagy előnye a kórtának, hogy mind a CrassPC, mind a PCTask támogató o kórtát. Egy apró gond is akad: Európában eddig még nem forgalmazták...

(JOCO)

A Rendszerbarát

A legutóbbi számban tett ígéretnek megfelelően most egy kicsit visszatérünk a SAS/C által biztosított, a forráskódban elhelyezhető speciális kulcsszavak témaköréhez.

Először (csak felsorolásszerűen) a SAS/C által értelmezett kulcsszavak:

__aligned
a hozzátartozó elem 4 byte-os (longword) határra lesz kiigazítva, vagy a deklarált függvény stack-je lesz kiigazítva.

__chip
a megadott static vagy extern tárolási osztályú adat a chip memóriába kerül

__far
a megadott static vagy extern tárolási osztályú adat a far (távoli) adat szekcióba („szegmensbe”), kerül, vagy a deklarált függvény 32 bites címmel kerül megcímezésre.

__near
a megadott static vagy extern tárolási osztályú adat a near (közeli) adat szekcióba („szegmensbe”), kerül, vagy a deklarált függvény 16 bites címmel kerül megcímezésre.

__interrupt
a megadott függvény interrupt rutinként kerül meghívásra (erről már írtunk a GURU 94/5-s számában)

__asm
lehetőséget ad arra, hogy megadjuk azt, hogy mely regisztereket használja a függvény a paraméterek ótvételére

__regargs
a függvény a paramétereit regisztereken át kapja

__stdargs
a függvény a paramétereit stack-en keresztül kapja

__saveds
a globális adat regiszter betöltése a függvény hívásakor. A használt módszer a többi fordítási opciótól függ.

__inline
a függvény a globális optimalizáló által in-line függvényként kezelhető

__stackext
a függvény új stacket foglalhat magának, ha a régi túl kicsi

Amikor a függvényekkel kapcsolatban kerülnek felhasználásra, ezen kulcsszavakat a megfelelő helyeken kell megadni, attól függően, hogy a hívó vagy a hívott függvényt érinti.

• függvények definícióit érintő kulcsszavak csak a prototype-oknál jelenhetnek meg, de használatuk csak opcionális. Használatuk függvény pointerre vagy adattal kapcsolatos elemek esetén felesleg, a fordító figyelmeztetéseket küld, de

a generált kód korrekt lesz. Ilyen kulcsszavak: **__aligned**, **__interrupt**, **__saveds** és **__stackext**.

• A hívó és a hívott függvényt is módosít a kulcsszavaknak mind a függvény definíciójánál, mind a prototype-oknál meg kell jelenniük. Kötelező prototype-at megadni a függvényhez és a kulcsszavak megadása bármilyen függvény pointer esetén. Ellenkező esetben hibás kód generálódik a paraméterek átadására. Például, ha egy függvény pointerhez **__regargs** függvényt rendelünk és a fordításkor a **parms=stack** opció kerül bekapcsolásra a **__regargs** függvényhez a regiszterek helyett a stacken kerülnek átadásra a paraméterek. Az ebbe a kategóriába tartozó kulcsszavak az **__asm**, **__stdargs** és a **__regargs**.

• a csak a hívó függvényt érintő kulcsszavakat csak a függvény prototype-oknál kell megadni. Ezen kulcsszavak figyelmen kívül maradnak a függvény definíciók és függvény pointerek esetén. Ilyen kulcsszavak a **__near** és a **__far**.

Függvénypointerrel kapcsolatban némi figyelmet igényel a kulcsszavak használata. Az indirekt operátor (*) függvény definíció esetén törli az összes speciális kulcsszót. Egy alyan mutató deklarálásához, mely például az argumentumait regiszterben kapja a következőképpen kell a mutatót deklarálni:

```
void (* __regargs func)(int x, char *p);
```

Ha a következő példa szerint definiálnak a mutatót, akkor a **__regargs** kulcsszó a magához függvénypointerhez kapcsolódna és nem ahhoz a függvényhez, melyre a pointer mutat:

```
void __regargs (*func)(int x, char *p);
```

És akkor most az egyes kulcsszavak részletesebben:

__aligned

Az **__aligned** kulcsszó egy deklarációban a deklarált változó négy byte-os határra történő kiigazítását eredményezi, annak az adat tartomány kezdetéhez képest, melyben a változó deklarálva lett. Sztruktúra tagok számára az adattartomány a struktúra kezdete. Automatikus tárolási osztályú változók esetén az adattartomány annak a stack frame kezdeté, melyben deklarálva lettek. Static és extern változók esetén a chip, a near vagy a far adatszektó kezdete attól függően, hogy melyikben került lefoglalásra.

Az **__aligned** kulcsszó függvényeken és adatokon is alkalmazható. A következő példa pl. a fib struktúrát és a func függvényt deklarálja:

```
__aligned struct FileInfoBlock fib;
```

```
int __aligned func(int x)
{
```

```
/* your code here */
```

A SAS/C fordító normális esetben gondoskodik arról, hogy a programunk elején a stack kiigazított legyen és kiigazított maradjon a program futása alatt. Azonban ha a kódunk, alyan kódból kerül meghívásra, melyet nem SAS/C fordítóval fordítottak, nem lehetünk biztosak abban, hogy a stack kiigazított a program elején. Ebben az esetben az **__aligned** kulcsszó nem működik helyesen automatic változók esetén. A programunk lehet például:

- assembly nyelvű programból meghívott
- egy megszakítás rutin
- egy callback függvény
- egy shared library

Hogy biztosan kiigazított legyen a stack a függvény kezdetekor, a függvényt az **__aligned** kulcsszó megadásával kell deklarálni. Ennek hatására a függvény számára generálódó kód a belépéskor kiigazítja a stack-et. Természetesen a fordító egy címregisztert szán a régi stackre mutatóra, csökkentve ezzel a register váltásokra rendelkezésre álló regiszterek számát.

Az **__aligned**-ről szóló rész végén egy példa arra, hogy milyen hatással van a ténylegesen generált kódra az **aligned** kulcsszónak (egy kicsi módosítással az előbbi példán):

```
; 1: void func(int x)
0000 504F      SUBQ.W      #4,A7
0002 2E80      MOVE.L     D0,(A7)
; 2:
; 3:      /* your code here */
; 4:
0004 504F      ADDQ.W      #4,A7
0006 4E75      RTS
```

ugyanaz a kód az **__aligned** kulcsszóval:

```
; 1: void __aligned func(int x)
0000 514F      SUBQ.W      #8,A7
0002 2F00      MOVE.L     A5,-(A7)
0004 2A4F      MOVEA.L     A7,A5
0006 220F      MOVE.L     A7,D1
0008 0201 00FC  ANDI.F     #FC,D1
000C 2E4C      MOVEA.L     D1,A7
000E 2F40 0008  MOVEA.L     D0,0008(A7)
; 2:
; 3:      /* your code here */
; 4:
0012 2B4D      MOVEA.L     A5,A7
0014 2A5F      MOVEA.L     (A7)+,A5
0016 504F      ADDQ.W      #8,A7
0018 4E75      RTS
001A 4E71      NOP
```

Mivel a rendelkezésre álló hely elfogyott, a többi kulcsszóval a következő számban foglalkozunk.

[JOCO]

CHEAT MODE

BUBBLE GUN

1.1-"4908" 3.1-"3964" 5.1-"4350" 7.1-"3621"
1.2-"5260" 3.2-"6480" 5.2-"7186" 7.2-"9003"
1.3-"9935" 3.3-"7691" 5.3-"5538" 7.3-"8013"
1.4-"1733" 3.4-"3051" 5.4-"6699" 7.4-"1587"
1.5-"3088" 3.5-"2068" 5.5-"1826" 7.5-"5193"
2.1-"4341" 4.1-"1594" 6.1-"3300" 8.1-"8993"
2.2-"9267" 4.2-"3930" 6.2-"1629" 8.2-"7495"
2.3-"4056" 4.3-"2185" 6.3-"9795" 8.3-"2589"
2.4-"6377" 4.4-"1379" 6.4-"4116" 8.4-"8030"
2.5-"2670" 4.5-"9223" 6.5-"9250" 8.5-"7948"

CRYSTAL DRAGON

A startnál ne válasszuk ki az összes karaktert, majd indítsuk el a játékot. A gép ilyenkor berak a csapatunkba két ember, egy férfit és egy nőt, kiknek nagyon jók a tulajdonságaik, jó a felszerelésük és ráadásul 2-es szintűek.

TECHNO NINJA

2-"655055"
3-"160561"
4-"040778"
5-"070772"
6-"double"

TRACK ATTACK

STAGE 1-"XZMHNYCK"
STAGE 2-"RDOTIHAR" (Start in Level 25)
STAGE 3-"GELICAMQ" (Start in Level 39)
STAGE 4-"LVX8FKCH" (Start in Level 56)
STAGE 5-"PHPXMYG" (Start in Level 71)
STAGE 6-"EKAGIZAJ" (Start in Level 87)

SCHIZOPHRENIA

01-NA	+11-"MJUC"	+21-"PBIM"
	+31-"LBLZ"	+41-"KLBD"
02-"WXIB"	+12-"IMRT"	+22-"OFEU"
	+32-"AORN"	+42-"HMBJ"
03-"8TLN"	+13-"MXIZ"	+23-"TPOT"
	+33-"HMBR"	+43-"QVWE"
04-"OWDA"	+14-"PABB"	+24-"MXJC"
	+34-"ZFWK"	+44-"QJWF"
05-"SNNU"	+15-"PDHG"	+25-"ZAW"
	+35-"GJVA"	+45-"BAFK"
06-"RVEP"	+16-"FMND"	+26-"OTHK"
	+36-"DRLQ"	+46-"WNYS"
07-"AFTU"	+17-"AOBP"	+27-"XHUL"
	+37-"OZB"	+47-"LC8T"
08-"FWWD"	+18-"DECA"	+28-"DXPP"
	+38-"KAVI"	+48-"ENQO"
09-"KOOT"	+19-"FUGB"	+29-"DJEJ"
	+39-"PJAX"	+49-"UINY"
10-"CFZL"	+20-"UTEP"	+30-"VQHI"
	+40-"P88F"	+50-"LJET"

TRAX

05-"MNG8DIZ2SSS"
10-"JOPWTEOLS2K"
15-"KOPKSUWZQWA"
20-"MKHX86SJHJW"
25-"MUT4WELUDSA"
30-"LPRWTU1GFXS"
35-"JJADSEQEWQ"
40-"ZTSCYXAWOZ"

45-"POQWZHCNS34"
50-"JH1NBCXWJ3"
55-"PUWE2XS8SD"
60-"OZEWZNXBHS"
65-"ASCWIXSZDSS"
70-"IUWUZNMNBW"
75-"LEQJHNUX232"
80-"KHNBZITORE"
85-"GHDSMINEZW2S"
90-"IUWZMCXBZEO"
95-"H8JDK83JDS"

BLOCK SHOCK

001-N/A	061-"RUHETAG"
006-"NAGELLACK"	066-"VENTILATOR"
011-"BLUMENTOPF"	071-"WASSERSKI"
016-"LAGERHAUS"	076-"ZUGLUFT"
021-"REGENBOGEN"	081-"HOCHHAUS"
026-"AUGENARTZ"	086-"UNIVERSUM"
031-"BARKEEPEER"	091-"JAHRESZEIT"
036-"KUGELLAGER"	096-"PUTZFRAU"
041-"BLUTGRUPPE"	101-"TASCHENUHR"
046-"ERDBEBEN"	106-"NACHTTISCH"
051-"PROFESSOR"	111-"FLUGZEUG"
056-"STIERKAMPF"	116-"SEGELBOOT"

RESCUE

02-"Level"	06-"Berge"	10-"Schuss"	14-"Jumpman"
03-"Game"	07-"Hoehle"	11-"Laser"	15-"Wasser"
04-"Nebel"	08-"Runde"	12-"Regen"	16-"Super"
05-"Chopper"	09-"Land"	13-"Power"	17-"Schnee"
18-"Zocker"			

SLIDING SKILL

05-"KAFFEETASSE"
10-"SENFUTBE"
15-"WARMES BIER"
20-"GUMMIBAUM"
25-"VOLLER ASCHER"
30-"LEERER FRIDGE"
35-"LAME TV"
40-"WEITER SO"
45-"MUEDE FINGER"
50-"STROMAUSFALL"
55-"VOLLE PLATTE"
60-"COLARAUSSCH"
65-"ASMONE RULES"
70-"TIM IST MUEDE"
75-"ALTER PORSCHE"
80-"PAPPIGE PIZZA"
85-"MIESER FREIZER"
90-"HI TO ECLIPSE"
95-"KONZENTRATION"

THEATRE OF DEATH

Az örök löszérhez passwordként írjuk be: SHED SOFTWARE

Grass M02-"3742037511750"	Snow M01-"6031769A63982"
Grass M03-"3743A8043D2C0"	Snow M02-"60314C8348632"
Grass M04-"37431939568F0"	Snow M03-"6031800C30482"
Grass M05-"3747F2D2304E0"	Snow M04-"6033A48515532"
Grass M06-"374EB1C108DF0"	Snow M05-"603325CA55CA2"
Grass M07-"374E0FA058500"	Snow M06-"6035978F5A312"
Grass M08-"375218624A9E0"	Snow M07-"60208E23387D2"
Grass M09-"3741EE8D68730"	Snow M08-"6015C59C38802"
Grass M10-"377E1AAF7551D"	Snow M09-"606A6C10290C2"
Grass M11-"37D0B6574FA90"	Snow M10-"6020CD847A982"
Grass M12-"371AD5D760290"	Snow M11-"603C522C71302"
Grass M13-"3066A48019700"	Snow M12-"63544DD11ECF2"
	Snow M13-"62D6F796C862"

Desert M01-"77288AF13DEC1"
Desert M02-"7728ACBD1A581"

Lunar M01-"56401FA7612A3"

Desert M03-"772BED881E0C1"
Desert M04-"772A0B160B531"
Desert M05-"772E227F5CE01"
Desert M06-"772F6A419791"
Desert M07-"7739AE8975CA1"
Desert M08-"773D37DB11A41"
Desert M09-"775AFCE94D9A1"
Desert M10-"77821FFA68871"
Desert M11-"776B092A2C571"
Desert M12-"7502584C79311"
Desert M13-"7378F005797E1"

Lunar M02-"564036CC68B13"
Lunar M03-"564095586C8F3"
Lunar M04-"56408364548F3"
Lunar M05-"56441C7D065C3"

X-POKER

02-"APOCALYPSE"	07-"STARMAN"	12-"EXCALIBUR"
03-"ODYSSEY"	08-"ENCOUNTERS"	13-"KINGLEAR"
04-"COLORS"	09-"RRABBIT"	14-"NIGHTFEVER"
05-"TERMINATOR"	10-"INDIANA"	15-"LORDRINGS"
06-"COLRPURPLE"	11-"PURPLERAIN"	16-"BLADERUNNER"

Dugger

Játéktípusnak válasszuk ki a SCAMAGIC-ot, majd a villogzó képernyő alatt:
F1 - Pályaugrás
F2 - Pálya elkezdése újra
F3 - Extra élet

Fantastic Dizzy

A kezdőkép alatt nyomjuk le a következő billentyűket:
Bal Shift, S, U, 8. Az almenüből kilépve indítsuk el a játékot, ezután az F10 segítségével feltöltöztetjük az életeink számát.

Death Mask

Játék közben a BELINDA szöveget begépelve (+RETURN) a következő pályára ugrik.

BASE JUMPERS

A főmenüben válasszuk ki a Change pontot, majd írjuk be:
WIBBLE - örökélet a játékban
WIB - néhány hasznos dolog
FLIBLE - a Help megnyomására egy lista tűnik fel a használható dolgokról

Szintén a Change kiválasztása után lehet használni a következő kódokat:
"SEU"-Shoot'em up game
"RUN"-Racing game
"8EU"-Portal Wombat
"WAR"-Warlords
"PAC"- Pacman
"NAB"- Jumping game
"FLY"-Joust
"8OM"-Bomb the city
"OLD"-Original pong
"HOP"-Frogger
"NEW"-New style pong
"CON"-Space invaders

Event 1-"ONE"
Event 2-"TWO"
Event 3-"BAT"
Level 2-"TUT"
Level 3-"END"
Level 4-"MAD"

Beard

apróHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési taritánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a betűzetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

Amiga 1200, 40MB HDD, C-1942 monitor, külső drive, 2 joystick, 7 db eredeti játék, plusz egyéb játék és grafikus programok eladók. Irányár: 120.000 Ft.
Érd.: 42/372-511, 7-15-ig.

Eladó: Amiga 1200 + 50 lemez + 3,5"-es wincsikábel (45e Ft), C1084S színes monitor (20e Ft), garanciális TRA turbókártya (20e Ft), stereo hangdigi (3e Ft).
Fábián Zoltán
8500 · Pápa, Közép u. 9.

Eladó hangdigi 2900 Ft-ért, egér-joy automata átkapcsoló 1200 Ft-ért, keresek A500-

hoz 1MB vagy nagyobb RAM-bővítést.

Riczák Ferenc
Tel.: 32/316-734, 14 óra után.

Eladó A500 1.3.3, 3MB RAM, 44MB GVP 408+ (SCSI), hangdigi.
Gindele Zsolt
Szigetszentmiklós, Kolozsvári u. 58.
8p. Tel.: 164-27-86

Eladó A500 + sok tartozék 30.000 Ft-ért. Vennék A1200-ast olcsón, lehetőleg vincsivel. Programcsere Amigán, listát kérek - küldök.
Kalmár Péter
9023 · Győr, Herman O. u. 24.
Tel.: 06-96-425-490

40MB-as 2.5"-as HDD eladó.
Tel.: (66) 455-209

A1200-ast, winchestert külön is keresek.
Tel.: 256-17-40

Ha tudsz alvasni, egy lemez és egy válaszboríték ellenében megkaphatod a "POWER" című lemezűjság legújabb számát!

Halmos János
1193 · Budapest, Szigligeti u. 9. l/1.

68040/25MHz procikártya eladó!
8ékevári Zoltán
Tel.: 83/314-289

Amiga CD32, 5db CD-vel eladó! Ára: 30.000Ft! Érdeklődni lehet este 6-7 óra között a következő címen:
Linke Rudólt
1165 · Bp., XVI. ker., Koronafűrt u. 48/l, l/1.

A2000/120MB HDD/3MB eladó.
Rendek Róbert
Tel.: 1-888-757 (délelőtt).

Sürgösen eladó 1db 1541/2 floppy + 80db lemez játék-

programokkal + joy + szakirodalom.
Szokolik Balázs
2890 · Tata, Aradi Vértanúk u. 9.
Tel.: 34/381-211

Eladó Amiga 4000 (10MB RAM, 540MB HDD).
Boros Attila
Tel.: (62)413-641

Amiga 4000, FastLane Z3, 1GB HDD, CD-ROM, programok 400.000Ft-ért eladó.
Tel.: (36)321-728 (hangszerbolt).

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,
Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesületek!"

Inf.: Ilyés Ernő · Tel.: 226-97-63

Bélyeg
helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

☐
☐
☐
☐
☐

Bélyeg
helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

☐
☐
☐
☐
☐

A GURU Lapkiadó
céges és magán
terjesztőket keres
vidéken!

Számítástechnikai és
egyéb üzletek
jelentkezését várjuk a
113-0114-es
telefonszámon.

Kedvező terjesztési
feltételek!

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/8

A nyertesek:

Herczeg Ferenc, Újszász
Tatai Róbert, Mór
Szép Norbert, Csurgó
Szekeres László, Sátoraljaújhely
Beregszászi Attila, Ósi
Kósa Eszter, Budapest
Ferenczi Gyula, Budapest
Straub György, Erd
Kiss Csaba, Csongrád
Balogh Péter, Sátoraljaújhely

Gratulálunk a nyerteseknek, a
nyereményeket a Sony postán küldi el.

Extra kedvezmények:

☐ CD GURU 95/1-2-3 2700 Ft

☐ ECTS CD + DOOM CD 2300 Ft

☐ DOOM FOREVER 1490 Ft

☐ ECTS CD 990 Ft

☐ CD GURU 95/5 990 Ft

☐ CD GURU 95/4 990 Ft

☐ CD GURU 95/3 990 Ft

☐ CD GURU 95/2 990 Ft

☐ CD GURU 95/1 990 Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

Megrendelőlap

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat
utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról
küldjenek befizetési csekket:

☐ Előfizető vagyok, így igénybe veszem az ECTS
CD és a DOOM FOREVER CD-re a kedvezményt!

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10

☐ GURU 93/1

☐ PC GURU 93/2

☐ PC GURU 94/1

☐ PC GURU 94/2

☐ PC GURU 94/3

☐ PC GURU 94/4

☐ PC GURU 94/5

☐ PC GURU 94/6

☐ GURU 94/7

☐ GURU 94/8

☐ GURU 94/11

☐ GURU 94/12

☐ GURU 1992/1

☐ GURU 1992/2

☐ GURU 1992/3

☐ GURU 1992/4

☐ GURU 1992/5

☐ GURU 1993/1

☐ GURU 1993/2

☐ GURU 1995/1

☐ GURU 1995/2

☐ GURU 1995/3

☐ GURU 1995/4

☐ GURU 1995/5-6

☐ PC GURU 1995/3

☐ PC GURU 1995/4

☐ PC GURU 1995/5

☐ PC GURU 1995/7

☐ GURU 1993/3

☐ GURU 1993/4

☐ GURU 1993/5

☐ GURU 1993/6

☐ GURU 1993/7

☐ GURU 1993/8

☐ GURU 1993/11

☐ GURU 1994/1

☐ GURU 1994/2

☐ GURU 1994/3

☐ GURU 1994/4

☐ GURU 1994/5

☐ GURU 1994/6

☐ GURU 1994/7

☐ Joypad 94/1

☐ Joypad 94/2

☐ Joypad 94/3

☐ Joypad 95/1

☐ GURU 1995/6

☐ GURU 1995/7

☐ GURU 1995/8

☐ GURU 1995/9

☐ GURU 1995/10

☐ GURU 1995/11

☐ GURU 1995/12

☐ GURU 1995/13

☐ GURU 1995/14

☐ GURU 1995/15

☐ GURU 1995/16

☐ GURU 1995/17

☐ GURU 1995/18

☐ GURU 1995/19

☐ GURU 1995/20

☐ GURU 1995/21

☐ GURU 1995/22

☐ GURU 1995/23

☐ GURU 1995/24

☐ GURU 1995/25

☐ GURU 1995/26

☐ GURU 1995/27

☐ GURU 1995/28

☐ GURU 1995/29

☐ GURU 1995/30

☐ GURU 1995/31

☐ GURU 1995/32

☐ GURU 1995/33

☐ GURU 1995/34

☐ GURU 1995/35

☐ GURU 1995/36

☐ GURU 1995/37

☐ GURU 1995/38

☐ GURU 1995/39

☐ GURU 1995/40

☐ GURU 1995/41

☐ GURU 1995/42

☐ GURU 1995/43

☐ GURU 1995/44

☐ GURU 1995/45

☐ GURU 1995/46

☐ GURU 1995/47

☐ GURU 1995/48

☐ GURU 1995/49

☐ GURU 1995/50

☐ GURU 1995/51

☐ GURU 1995/52

☐ GURU 1995/53

☐ GURU 1995/54

☐ GURU 1995/55

☐ GURU 1995/56

☐ GURU 1995/57

☐ GURU 1995/58

☐ GURU 1995/59

☐ GURU 1995/60

☐ GURU 1995/61

☐ GURU 1995/62

☐ GURU 1995/63

☐ GURU 1995/64

☐ GURU 1995/65

☐ GURU 1995/66

☐ GURU 1995/67

☐ GURU 1995/68

☐ GURU 1995/69

☐ GURU 1995/70

☐ GURU 1995/71

☐ GURU 1995/72

☐ GURU 1995/73

☐ GURU 1995/74

☐ GURU 1995/75

☐ GURU 1995/76

☐ GURU 1995/77

☐ GURU 1995/78

☐ GURU 1995/79

☐ GURU 1995/80

☐ GURU 1995/81

☐ GURU 1995/82

☐ GURU 1995/83

☐ GURU 1995/84

☐ GURU 1995/85

☐ GURU 1995/86

☐ GURU 1995/87

☐ GURU 1995/88

☐ GURU 1995/89

☐ GURU 1995/90

☐ GURU 1995/91

☐ GURU 1995/92

☐ GURU 1995/93

☐ GURU 1995/94

☐ GURU 1995/95

☐ GURU 1995/96

☐ GURU 1995/97

☐ GURU 1995/98

☐ GURU 1995/99

☐ GURU 1995/100

☐ GURU 1995/101

☐ GURU 1995/102

☐ GURU 1995/103

☐ GURU 1995/104

☐ GURU 1995/105

☐ GURU 1995/106

☐ GURU 1995/107

☐ GURU 1995/108

☐ GURU 1995/109

☐ GURU 1995/110

☐ GURU 1995/111

☐ GURU 1995/112

☐ GURU 1995/113

☐ GURU 1995/114

☐ GURU 1995/115

☐ GURU 1995/116

☐ GURU 1995/117

☐ GURU 1995/118

☐ GURU 1995/119

☐ GURU 1995/120

☐ GURU 1995/121

☐ GURU 1995/122

☐ GURU 1995/123

☐ GURU 1995/124

☐ GURU 1995/125

☐ GURU 1995/126

☐ GURU 1995/127

☐ GURU 1995/128

☐ GURU 1995/129

☐ GURU 1995/130

☐ GURU 1995/131

☐ GURU 1995/132

☐ GURU 1995/133

☐ GURU 1995/134

☐ GURU 1995/135

☐ GURU 1995/136

☐ GURU 1995/137

☐ GURU 1995/138

☐ GURU 1995/139

☐ GURU 1995/140

☐ GURU 1995/141

☐ GURU 1995/142

☐ GURU 1995/143

☐ GURU 1995/144

☐ GURU 1995/145

☐ GURU 1995/146

☐ GURU 1995/147

☐ GURU 1995/148

☐ GURU 1995/149

☐ GURU 1995/150

☐ GURU 1995/151

☐ GURU 1995/152

☐ GURU 1995/153

☐ GURU 1995/154

☐ GURU 1995/155

☐ GURU 1995/156

☐ GURU 1995/157

☐ GURU 1995/158

☐ GURU 1995/159

☐ GURU 1995/160

☐ GURU 1995/161

☐ GURU 1995/162

☐ GURU 1995/163

☐ GURU 1995/164

☐ GURU 1995/165

☐ GURU 1995/166

☐ GURU 1995/167

☐ GURU 1995/168

☐ GURU 1995/169

☐ GURU 1995/170

☐ GURU 1995/171

☐ GURU 1995/172

☐ GURU 1995/173

☐ GURU 1995/174

☐ GURU 1995/175

☐ GURU 1995/176

☐ GURU 1995/177

☐ GURU 1995/178

☐ GURU 1995/179

☐ GURU 1995/180

☐ GURU 1995/181

☐ GURU 1995/182

☐ GURU 1995/183

☐ GURU 1995/184

☐ GURU 1995/185

☐ GURU 1995/186

☐ GURU 1995/187

☐ GURU 1995/188

☐ GURU 1995/189

☐ GURU 1995/190

☐ GURU 1995/191

☐ GURU 1995/192

☐ GURU 1995/193

☐ GURU 1995/194

☐ GURU 1995/195

☐ GURU 1995/196

☐ GURU 1995/197

☐ GURU 1995/198

☐ GURU 1995/199

☐ GURU 1995/200

☐ GURU 1995/201

☐ GURU 1995/202

☐ GURU 1995/203

☐ GURU 1995/204

☐ GURU 1995/205

☐ GURU 1995/206

☐ GURU 1995/207

☐ GURU 1995/208

☐ GURU 1995/209

☐ GURU 1995/210

☐ GURU 1995/211

☐ GURU 1995/212

☐ GURU 1995/213

☐ GURU 1995/214

☐ GURU 1995/215

☐ GURU 1995/216

☐ GURU 1995/217

☐ GURU 1995/218

☐ GURU 1995/219

☐ GURU 1995/220

☐ GURU 1995/221

☐ GURU 1995/222

☐ GURU 1995/223

☐ GURU 1995/224

☐ GURU 1995/225

☐ GURU 1995/226

☐ GURU 1995/227

☐ GURU 1995/228

☐ GURU 1995/229

☐ GURU 1995/230

☐ GURU 1995/231

☐ GURU 1995/232

☐ GURU 1995/233

☐ GURU 1995/234

☐ GURU 1995/235

☐ GURU 1995/236

☐ GURU 1995/237

☐ GURU 1995/238

☐ GURU 1995/239

☐ GURU 1995/240

☐ GURU 1995/241

☐ GURU 1995/242

☐ GURU 1995/243

☐ GURU 1995/244

☐ GURU 1995/245

☐ GURU 1995/246

☐ GURU 1995/247

☐ GURU 1995/248

☐ GURU 1995/249

☐ GURU 1995/250

☐ GURU 1995/251

☐ GURU 1995/252

☐ GURU 1995/253

☐ GURU 1995/254

☐ GURU 1995/255

☐ GURU 1995/256

☐ GURU 1995/257

☐ GURU 1995/258

☐ GURU 1995/259

☐ GURU 1995/260

☐ GURU 1995/261

☐ GURU 1995/262

☐ GURU 1995/263

☐ GURU 1995/264

☐ GURU 1995/265

☐ GURU 1995/266

☐ GURU 1995/267

☐ GURU 1995/268

☐ GURU 1995/269

☐ GURU 1995/270

☐ GURU 1995/271

☐ GURU 1995/272

☐ GURU 1995/273

☐ GURU 1995/274

☐ GURU 1995/275

☐ GURU 1995/276

☐ GURU 1995/277

☐ GURU 1995/278

☐ GURU 1995/279

☐ GURU 1995/280

☐ GURU 1995/281

☐ GURU 1995/282

☐ GURU 1995/283

☐ GURU 1995/284

☐ GURU 1995/285

☐ GURU 1995/286

☐ GURU 1995/287

☐ GURU 1995/288

☐ GURU 1995/289

☐ GURU 1995/290

☐ GURU 1995/291

☐ GURU 1995/292

☐ GURU 1995/293

☐ GURU 1995/294

☐ GURU 1995/295

☐ GURU 1995/296

☐ GURU 1995/297

☐ GURU 1995/298

☐ GURU 1995/299

☐ GURU 1995/300

☐ GURU 1995/301

☐ GURU 1995/302

☐ GURU 1995/303

☐ GURU 1995/304

☐ GURU 1995/305

☐ GURU 1995/306

☐ GURU 1995/307

☐ GURU 1995/308

☐ GURU 1995/309

☐ GURU 1995/310

☐ GURU 1995/311

☐ GURU 1995/312

☐ GURU 1995/313

☐ GURU 1995/314

☐ GURU 1995/315

☐ GURU 1995/316

☐ GURU 1995/317

☐ GURU 1995/318

☐ GURU 1995/319

☐ GURU 1995/320

☐ GURU 1995/321

☐ GURU 1995/322

☐ GURU 1995/323

☐ GURU 1995/324

☐ GURU 1995/325

☐ GURU 1995/326

☐ GURU 1995/327

☐ GURU 1995/328

☐ GURU 1995/329

☐ GURU 1995/330

☐ GURU 1995/331

☐ GURU 1995/332

☐ GURU 1995/333

☐ GURU 1995/334

☐ GURU 1995/335

☐ GURU 1995/336

☐ GURU 1995/337

☐ GURU 1995/338

☐ GURU 1995/339

☐ GURU 1995/340

☐ GURU 1995/341

☐ GURU 1995/342

☐ GURU 1995/343

☐ GURU 1995/344

☐ GURU 1995/345

☐ GURU 1995/346

☐ GURU 1995/347

☐ GURU 1995/348

☐ GURU 1995/349

☐ GURU 1995/350

☐ GURU 1995/351

☐ GURU 1995/352

☐ GURU 1995/353

☐ GURU 1995/354

☐ GURU 1995/355

☐ GURU 1995/356

☐ GURU 1995/357

☐ GURU 1995/358

☐ GURU 1995/359

☐ GURU 1995/360

☐ GURU 1995/361

☐ GURU 1995/362

☐ GURU 1995/363

☐ GURU 1995/364

☐ GURU 1995/365

☐ GURU 1995/366

☐ GURU 1995/367

☐ GURU 1995/368

☐ GURU 1995/369

☐ GURU 1995/370

☐ GURU 1995/371

☐ GURU 1995/372

☐ GURU 1995/373

☐ GURU 1995/374

☐ GURU 1995/375

☐ GURU 1995/376

☐ GURU 1995/377

☐ GURU 1995/378

☐ GURU 1995/379

☐ GURU 1995/380

☐ GURU 1995/381

☐ GURU 1995/382

☐ GURU 1995/383

☐ GURU 1995/384

☐ GURU 1995/385

☐ GURU 1995/386

☐ GURU 1995/387

☐ GURU 1995/388

☐ GURU 1995/389

☐ GURU 1995/390

☐ GURU 1995/391

☐ GURU 1995/392

☐ GURU 1995/393

☐ GURU 1995/394

☐ GURU 1995/395

☐ GURU 1995/396

☐ GURU 1995/397

☐ GURU 1995/398

☐ GURU 1995/399

☐ GURU 1995/400

☐ GURU 1995/401

☐ GURU 1995/402

☐ GURU 1995/403

☐ GURU 1995/404

☐ GURU 1995/405

☐ GURU 1995/406

☐ GURU 1995/407

☐ GURU 1995/408

☐ GURU 1995/409

☐ GURU 1995/410

☐ GURU 1995/411

☐ GURU 1995/412

☐ GURU 1995/413

☐ GURU 1995/414

☐ GURU 1995/415

☐ GURU 1995/416

☐ GURU 1995/417

☐ GURU 1995/418

☐ GURU 1995/419

☐ GURU 1995/420

☐ GURU 1995/421

☐ GURU 1995/422

☐ GURU 1995/423

☐ GURU 1995/424

☐ GURU 1995/425

☐ GURU 1995/426

☐ GURU 1995/427

☐ GURU 1995/428

☐ GURU 1995/429

☐ GURU 1995/430

☐ GURU 1995/431

☐ GURU 1995/432

☐ GURU 1995/433

☐ GURU 1995/434

☐ GURU 1995/435

☐ GURU 1995/436

☐ GURU 1995/437

☐ GURU 1995/438

☐ GURU 1995/439

☐ GURU 1995/440

☐ GURU 1995/441

☐ GURU 1995/442

☐ GURU 1995/443

☐ GURU 1995/444

☐ GURU 1995/445

☐ GURU 1995/446

☐ GURU 1995/447

☐ GURU 1995/448

☐ GURU 1995/449

☐ GURU 1995/450

☐ GURU 1995/451

☐ GURU 1995/452

☐ GURU 1995/453

☐ GURU 1995/454

☐ GURU 1995/455

☐ GURU 1995/456

☐ GURU 1995/457

☐ GURU 1995/458

FORUM

Visage 39.1

Egy újabb viewer

Egyre több olyan program jelenik meg, mely csak OS3.0+ alatt működik. A Visage egy újabb képmegjelenítő program, mely néhány szolgáltatásában tud többet a jelenleg széles körben elterjedt FastView programnál.

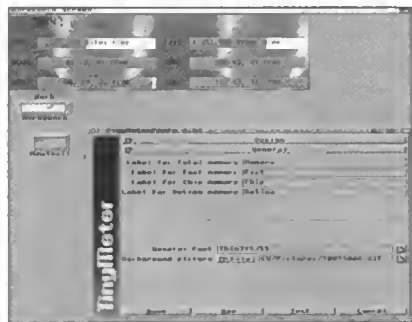
A program IFF, GIF és JPEG képeket, továbbá a datatype-okon áttol támogatott tórmótmú képek megjelenítésére képes. Támogatja a PCHG és az SHAM formátumokat, melyekről több újabb program megkezdte. Lehetőség van a képernyő mód megadására, ill. arra, hogy a képet a telbontónak megfelelően méretezze. Hosználható akár egy screenblanker külső moduljaként, mivel a számos slideshow opció, ill. a képek véletlenszerű vélosztásának lehetősége alkalmazható teszik erre a felhasználásra is.

A program treeware, egyaránt használható Warkbench-ből és Shell-ből is, sőt akár rezidenssé is tehető. A képek megjelenítésekor támogatja az xpk-val tömörített IFF képek megjelenítését. A megjelenítés sebességéről csak annyit, hogy kb. jpeg képek esetén 30 %-kal gyorsabb a FastView 1.51-nél, és kb. tele idő alatt végző mint a jpegAGA 2.2.

TinyMeter 3.52

Sokfunkciós kijelző

A TinyMeter egy újabb olyan segédprogram, mellyel o szabad memória mérete, a diskeken levő szabad hely nagysága, az aktuális dátum és idő jelezhető. E lehetőségek még önmagukban nem



jelentősenek jelentős újítást, az azonban, hogy a megjelenítés módjai szabadon beállíthatók a kategóriájának egyik legjobb programjává teszik.

A konfigurálást o programhoz tartozó külső preferences editor-ról lehet elvégezni. Beállítható (többek között), hogy mely egységek adatait írja ki, az egyes sarak között mekkora legyen a távolság, mindenhez egyedi szín rendelhető, szabályozható a frissítés gyakorisága, az ablak jellemzői (pl. mozogtható-e, von-e kerete), vagy akár háttérkép is betölthető...

A program emailware, azaz o szerző csak visszajelzést szeretne arról, hogy von-e értelme o programot teljesítenie. A commodity-ként megvalósított program működéséhez OS3.0+ szükséges, a preferences editor használatához MUI 2.3-rol is szükség van.

BSprite 1.0

Egy kapcsolás

A 3.0-s rendszer több olyan lehetőséget teremtett, melyekre korábban nem volt egyszerű lehetőség. A V39-s graphics.library-nek is van számos állítási lehetősége, melyek nem igénylik az AGA chip-set meglétét, azaz akár egy A500-an is működnek (ha 3.0-s Kickstart van o gépben).

A BSprite és a vele együtt terjesztett BBlank a GfxBase->BP3Bits mezőállításával a screen-ek közti elválasztó keretet (ill. hogy ott o pointer sem lötszik) szünteti meg, míg a másik a képernyő keretét kopcsolja feketére. A két program hatása egyszerre nem működik, mert o fekete keret az erősebben megvalósított rendszerfunkció.

A szabadon terjeszthető programok közös, C-ben írt forráskódja is megtalálható az archiv file-ban.

SystemPrefs V3.01

Spee-e-e-ed!

Ismét egy program, mellyel a rendszerbeállítások kapcsolgathatók. A korábban külön meglévő CPU és RAMSEY vezérlő programok egybeépített változata, mely 68060 és DRACO kompatibilis is.

A freeware programmal kényelmesen állíthatók a CPU cache vezérlőbitjei, a VBR elhelyezése (fast vagy chip memória), az audio filter és o RAMSEY időzítése. Ez utóbbival az újabb sarozatú A3000-esek és a 4000-esekben lehetőség van 60 ns-os RAM időzítés bekapcsolására a

győri 70 ns helyett. Azt azonban a program szerzője sem titkálja, hogy nem minden esetben problémamentes ez o művelet, mivel sok esetben az eredeti RAM igen, de az utólag vásárlt bővítés már nem képes gyorsabban működni.

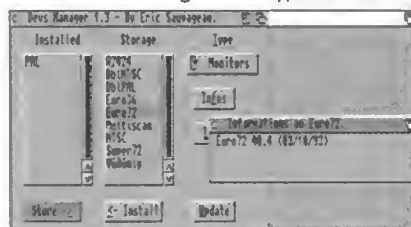


Az OS2.0+-t igénylő program két részből áll, a grafikus felülettel rendelkező Preferences állításra is szolgálóbból és egy kb. 1 kB-osból, mellyel pl. o User-Startup-ból aktiválhatók o beállítások.

Devs Manager 1.3

Devs <-> Storage

Amikor az Amigo megjelenit, még rapid egyszerű volt az egyes eszközök kezelése, mindegyik bejegyzésének a mountlist-ben kellett szerepelnie. Azonban a 2.1-es rendszer megjelenésével a felhasználók megismerkedhettek a Cammodore téle ikonos mountolási technikával, mely azóta is o rendszer szerves része. És hogy ne legyen túl egyszerű az élet, 3.0 alatt kibővült a lehetőség a DataType-okkal...



A Devs Manager segítségével gyorsabban mozogthatók a Devs és a Storage alkönyvtár között a mazgatni kívánt file-ak, sőt egy kattintással információ kérhető o kiválasztott file-ról (azonban nem mindegyik tartalmaz \$VER információt), device esetén o teljes mount file tartalmát megjeleníti.

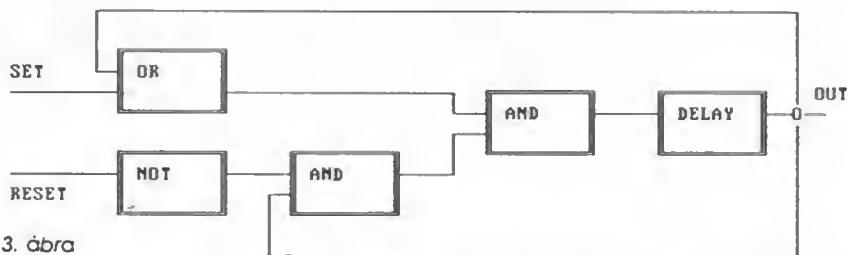
A szabadon terjeszthető program használatához OS2.1+ szükséges.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Igen, itt vagyok, újra, és itt vannak a programozástechnikába szánt intaim is. Sajnos ez utóbbiak nem teljes mennyiségben. Egyrészt mert nem fért volna be mindegyik, másrészt meg mert van köztük olyan anyag is, amit itt nem szabad lehozni. Hát igen így marad az, hogy azt találatom ahal a múlt számban abba-hagytam, azzal a különbséggel, hogy a számítástechnika takultáció megszűnésével, ami eddig inkább tétel volt most inkább cikk lesz. Van akinek ez nagyon jó, mert így nem kell vigyáznom arra, hogy a tanárnak is megtegyem, és emiatt többet írhatok le, és van akinek rossz, mert így mélyebb infak is kerülnek a cikkbe, amiket nem ért meg. Egy blzta nekem nem éppen jó az, hogy a számítástechnika tagozaton nem tanulunk programozni. 3.-tól csak takt, a programázás és negyedik-re meg is szűnik. Egy kicsit nevétséges. Megérne egy külszámát a magyar számtech aktató. (Rádásul egy-két tanár azt gondolja, hogy az újságoknak tel-tétlenül az ő általa tanított számtech. anyaghoz kell szarasan kapcsolódnia. Mivel ebből nincs országosan egységes tananyag ez nagyképűség, és mivel itt szórakazásról és nem iskoláról van szó így hülyeség is.) Betejezve az iskolarendszer problémáit kezdjünk valami értelmesebb témába.

A nem szabványos jelkészletek miatt az ember vagy húsz tétele megtanulhat mire egy megteleit talál. Én a suliban kétféle könyvekben még 3 tétele jelölést találtam ugyanarra az áramkari elemre. Nálam egy text file-ban talált jelölést fogadtam megteleit. Ez nagyon egyszerű: minden logikai kaput egy kis téglalap jelöl benne a művelet nevével. A késleltetést ugyanez a téglalap jelöl benne a DELAY szóval. Az összetett áram-



3. ábra

kári elemeket egy téglalap jelöli az elem nevével. Az összekapcsolódó 'vezetékeket' pedig egy nagy O jelenti. A Fix hamis bemenetet egy 0 a fix igaz bemenetet egy 1 és a változó bemenetet a változó neve jelzi a vezetékek végénél.

Lássunk egy 1 bites teljes összeadót. (Az átvitelt mindkét irányba támogatja. Az átvitelt jelöljük C0-lal, a bemeneteket A-val és B-vel.) [Jele mostantól: +]

→ 1. ábra

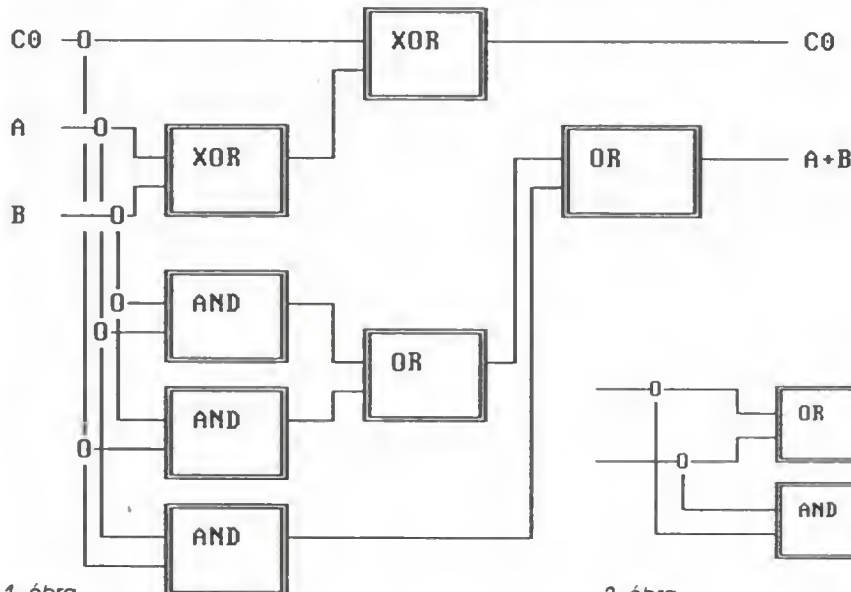
Na ebből hogyan lehet mondjuk egy 8 bites összeadót építeni? Hát úgy hogy egymás mellé kötünk 8 ilyen, az első C0 bemenetét fix 0-ra kötjük. A C0 kimeneteket összekötjük a következő összeadó C0 bemenetével. Az utolsó összeadó C0 kimenete lesz az OVERFLOW jelzés. És egy ilyen bináris összeadót atthon bárki készíthet, minden különösebb elektronikai ismeret nélkül is. Persze ha teljesen kezdő vagy akkor nem célszerű helyből IC-kkel kezdened. Jó azt kérdezed, hogy akkor hogy a tenébe csinálisz logikai kapukat? A Válasz a következő: OR kaput a vezetékek összekapcsolásával, AND kaput egy olyan relével, aminek ha a vezérlő áramkörében nincs áram, akkor szakítja meg a vezérelt áramkört. A vezérelt áramkörben jelenik majd meg a kimenet (a vezér-

lő áramkör vissza a telephez, hiszen az itt lezárult). Míg a Not kaput úgy lehet megcsinálni, hogy veszel egy olyan relét ami akkor szakítja meg a vezérelt áramkört, és a vezérelt áramkör bemenetét rákötöd egy fix egyes értéket adó valamire. (Erre a célra kitűnően megfelel az áramtárrás megfelelő pólusai) Most jön a neheze: az XOR kapu, ezt is elő lehet házilag állítani, meghazozz az alábbi kapcsolási rajz alapján:

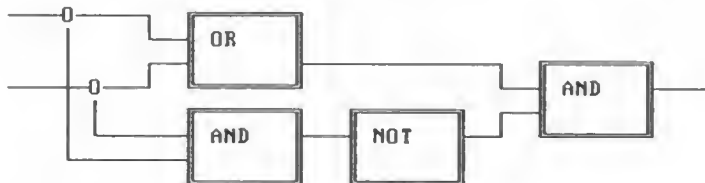
→ 2. ábra

Tudom, most mindenki elkezd atthon bináris számológépet építeni izzólámpa kijelzőkkel, és beviszi a suliba, hogy a bizony milyen ügyes volt és csinált működő számológépet és kéri az átötését. OK a bemenetet még ehhez el kellene magyaráznom, de ki ne találkozott volna már kapcsolóival. Okasabbak a reális számítógépek karának egyéb gépeit is megpróbálják szimulálni. Még akosabbak vehetnek IC-ken kész logikai kapukat és azakkai, LED kijelzőkkel és egyéb hasonló finomabb alkatrészekkel is dolgozhatnak, de akkor oda a tudománytörténeli érdekesség. Persze egy kis hátránya van a gépünknek, mégpedig az, hogy több áramot fogyaszt mint egy Pentium, és mégsem lehet rajta tájást sütni. (Ha esetleg valakinek az AMIGA mellett Pentiumos PC-je van, akkor bocs a beszélésért, de egy AMIGA-s lapban te lehet hozni ilyesmit.) De van egy nagy előnye, erre senki sem fog megpróbálni Windows '95-öt installálni. (A Micrasattól [vagy Micrastest-nak kellene írnom?] azért nem kérek bocsánatot.) Na ha már programtelepítésnél tartunk akkor kell valami adattároló eszköz is. Legyen mondjuk egy aranyas kis RS tároló.

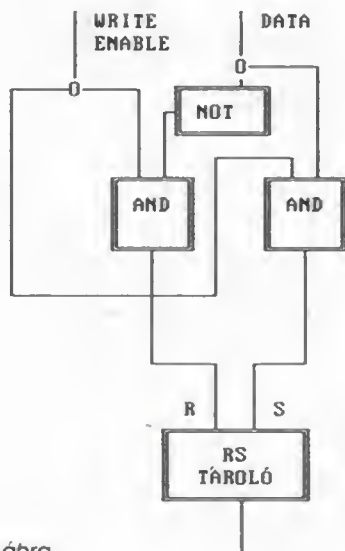
→ 3. ábra



1. ábra



2. ábra



4. ábra

Ugye milyen szép kis áramkört készítettünk. Hopp máris itt van egy olyan kűtű, amit nem magyaráztam még el, hogy hogyan is lehet elkészíteni. A DELAY fedőnév alatt futó késleltetés. Azért nincs elmagyarázva mert az minden más áramkörti elembe benne van (sajnos). Milyen szép egy egy bites RS tároló, de a két vezérlőjeles megoldással gondok vannak, hisz nehéz őket előállítani, és van értelmetlen kombináció. (Ha mindkettő egyes). Ha egy kis előfeldolgozót rakunk elé akkor olyan lesz, mint egy két éllel vezérelt D tároló.

→ 4. ábra

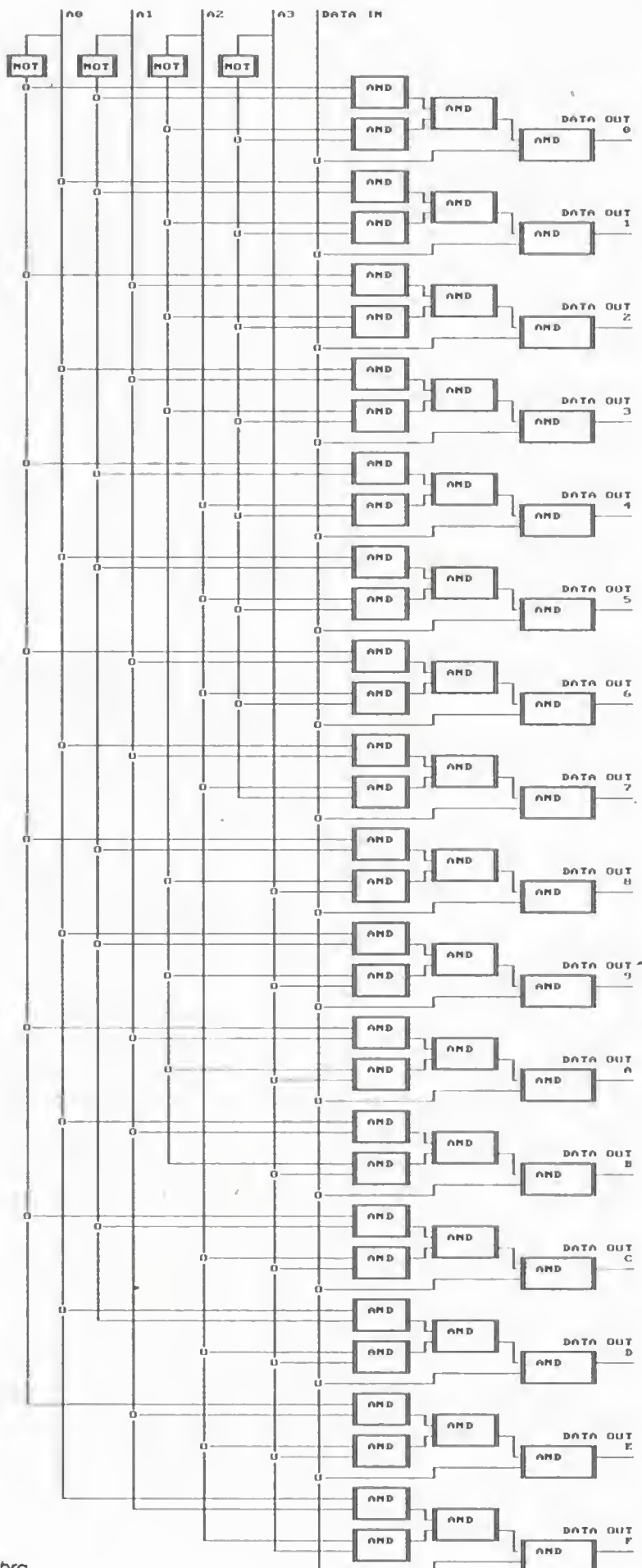
Így már meg is van egy jó tároló típusunk, persze lehetne több is, ha nagyon akarnánk (vagy a D tárolót rendesen is teljazzolnánk). De elég most ennyi. Az ebben a jó hogy tolyamatos jelet szolgáltat, és ELVBEN nem kell frissíteni. A gyakorlatban más a helyzet ugyanis nem száz százalék az áramkörti elemek hatásfoka. Frissítéshez a Delay legyen egy AND kapu aminek az egyik ága legyen fix egyes (és ez legyen a relé vezérelt áramkörén) a másik pedig a késleltetési kívánt jel. Már csak címezgetnünk kell. A címezést íráskor és olvasáskor is más áramkör fogja vezérelni. Egyik a multiplexer másik a demultiplexer. Lássuk most ezeket a kűtűket, de ne is álmodj 32 bites címezsről, mert nem térne bele 2 GURU-ba sem.

→ 5. ábra

Ennyi tért be a mostani számba és ehhez is kicsinyíteni kell majd a kapcsolási rajzokat. Legközelebb ugyanitt folytatjuk. (Maradunk a négy bites címezésnél.)

Varju Gergely

(Az ábrák alakja miatt egy kicsit megkevertük a sorrendet, de a számozás alapján el lehet igazodni...)



5. ábra

DERKO HW STATION

IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK
A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA 500-hoz:

- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírás-sal, a legmegbízhatóbb és sokoldalúbb kártya)
A500 1.2 vagy 1.3 kickstart verziókhöz 7.890
- Kickstart 3.0 (V39.106) 6.500

Minden létező Kickstart verzió megvan!

Amiga 1200-hoz:

- FAST memória bővítő (1-2-4-8 Mbyte), 32 bites SIMM foglalatokkal
(A SysInfo 2.21-szeres sebességnövekedést ír ki!) 8.000
- 8 bites hangdigitalizáló, mono (A500-hoz is jó) 3.500
- IDE-kábel (3.5 inches winchester illesztéséhez) csak 1.600

PC-hez:

- Action Replay 2.4 (új verzió várható) 8.000

Írj, ha bármi hardware érdekel, biztosan megegyezünk;
és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék!

Telefon: 291-2318

Léveletsz. cím

Telephely: 1124 Budapest, Fodor u. 18.

DERKO HARDWARE
BUDAPEST

Számítógépek, perifériák, egerek javítása, Amiga kiegészítők!!!

HDD winchester vezérlő 8.000 Ft,
HDD vezérlő RAM bővítési lehetőséggel 12.000 Ft,
KickStart átkapcsolók: V1.3 – 5.200 Ft;
V2.05 – 6.500 Ft, + 512 kB RAM A500-ba 6.000 Ft,
Amiga 1200-be gyors winchester szerelés
kábelekkel 3.600 Ft,
Belső floppy drive beszerelve 9.000 Ft,
EURO-SCART kábel 2.000 Ft.

És más egyebek...

Bp. XII., Királyhágó u. 2. Tel.: 156-6790, 420-5331

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1253 Ft helyett	950 Ft
GURU 1994/8-tól	1994/12-ig (4 szám)	852 Ft helyett	600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től	1992/5-ig (5 szám)	825 Ft helyett	400 Ft
GURU 1993/1-től	1993/12-ig (11 szám)	1960 Ft helyett	900 Ft

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től	1993/2-ig (2 szám)	396 Ft helyett	200 Ft
PC GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1386 Ft helyett	1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

GM/GS HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 GS-hangszín

9 dobkészlet • 1 SFX készlet

28 hang polifón

PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

654 hangszín/TV-minőség

22 dobkészlet • 2 SFX készlet

64 hang polifón

32 part multitimbrális

2 MIDI bemenet

beépített effektek és EQ

PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 GM-hangszín

6 dobkészlet

beépített effektek

PC/MAC csatlakozási lehetőség

[RS-422/RS-232-C1-C2]

2 sztereó bemenet

MIDI-csatlakozás

 Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079

ACOMP

KÖZPONTI ÜZLET: 1135 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, TEL: 140-2101

ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2. TEL/FAX: 156-6790

NYITVA: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, EBÉDIDŐ 12.30-13.00. SZOMBATON 9.00-13.00

UGYANAZT OLCSÓBBAN AZ ACOMP-TÓL! FIGYELJE AKCIÓS AJÁNLATAINKAT!



SOFTWARE	
Win 95 CD OEM	15.440
Win 95 3.0 OEM	16.400
MS-DOS 6.22 OEM	5.520
Northon Com. 5.0	7.600
Windows 3.1 OEM	5.360
Windows for Wkg.	6.400

JELENTŐS ÖSSZEGET
SPÓROLHAT, HA KONFIGURÁCIÓ
VASÁRLÁSOKOR OEM
SZOFTVEREK INSTALLÁLÁSAT
KÉRI. GARANTÁLTAN
JOGTISZTA,
VÍRUSMENTES
PROGRAMOK!

NINCS ELEG MELY?
SZUPER ÁR:
QUANTUM
GRAND-PRIX
4.3 GB SCSI HD
134.000 Ft.-

WINCHESTEREK			
420 Mb Quantum	AT-BUS	18.480	
520 Mb Quantum	AT-BUS	21.600	
850 Mb Conner	AT-BUS	24.640	
1 Gb Quantum	AT-BUS	29.992	
540 Mb Quantum	SCSI	33.280	
850 Mb Quantum	SCSI	36.000	
1000 Mb Conner	AT-BUS	41.600	
2000 Mb Quantum	SCSI	118.800	
4.3 Gb Quantum	SCSI	129.992	

ACOMP Office
computer

ÚJ!

Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség...
A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszert és az MS-Office programcsomag telepítését.

Hardver:

IBM 486DX2-66 CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/N1 monitor + 512 KB VGA, Babyház + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, MS400 egér

Installált szoftver:

MS-DOS 6.22, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Jobb, mint a Northon Commander), Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram, Thunderbyte Antivirus 6.38 (védelem a vírusok ellen), valamint 35Mb shareware játékprogram

109.992.- Ft

Opcionális (22.800 Ft.-):

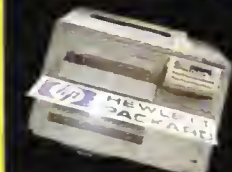
ProLink 14400 külső Faxmodem + Winfax és COMit Lite programok.
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből!
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózathoz!

az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t

Memória elemek	
128 Kb DRAM	680
512 Kb DRAM	3.992
1 Mb SIMM 60ns	4.200
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	16.400
6 Mb SIMM 70ns 36 bit	31.992
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59.400
32 Mb SIMM 70ns 36bit	109.992

Kívánság
szerinti
konfigurációt
egy-két napon
belül
összeállítunk!

ARCHIVÁLÁS CD-ROM-RA
3250 Ft-tól!
HDD, FDD, DAT, CD ADATHORDOZÓKRÓL



HEWLETT PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 600 (A4 fekete, színes opció)	58.240
LaserJet 4L (300 dpi, 1 MB RAM, RET/MET)	94.400
LaserJet 5P (600dpi, 2MB RAM, RET/MET)	155.000
LaserJet 5MP (600 dpi, PS, 3MB RAM, RET/MET)	192.000
Color LaserJet (300 dpi, color)	hívjon!
DAT 8GB belső, SCSI	120.000
DAT kazetta	1.760
DeskJet patron dupla (5x0)	4.320
DeskJet patron dupla (6x0)	4.480
DeskJet patron színes (5x0)	4.600
DeskJet patron színes (6x0)	4.880
LaserJet 4L-4ML toner	10.992

PC-s JOYSTICKOK	
QS-123 WARRIOR	1.640
QS-151 AVIATOR	3.840
QS-172 RAIDER 5	1.840
QS-189 PYTHON	1.640
QS-191 STARFIGHTER	1.600
QS-201 S WARRIOR	2.392
QS-203A AVENGER	1.840
QS-206 SKYMASTER	4.992
QS-209 SKYHAWK	1.560
QS-217 COMMANO PAD	1.280
DEXXA JOYSTICK	2.160

PROCESSZOROK	
486DX2-66 Mhz IBM 3V	5.360
486DX2-66 Mhz Intel 5V	13.440
486DX2-80 Hz Texas 3.45V	6.160
PENTIUM 75 Mhz	27.120
PENTIUM 90 Mhz	36.000
PENTIUM 100 Mhz	46.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520



Házak	
Babyház + táp	5.760
Minitorony + táp	5.992
Nagytorny + táp	13.992
200 W tápegység	2.992

HANGKARTYÁK, HANGSZOROK, FAXMODEMEK	
OS 835 aktív hangszóró (1 pár)	2.880
OS B16-821 aktív hangszóró (1 pár)	7.120
Sound Blaster 2.0 (8bit, mono)	5.992
Sound Blaster 16PRO CSP (16bit, stereo)	24.800
Sound Blaster 32AWE (16bit, Wave, General MIDI)	27.600
Sound Blaster 32AWE (16bit, ASP, Wave, general MIDI)	40.480
WD Paradise Prof 16DSP (Multi CD, Wavetable, GM)	15.992
Gravis Ultra Sound (256KB RAM) OEM	14.900
Gravis Ultra Sound Max (512KB RAM)	23.992
Gravis Ultra Sound Ace	15.120
Turtle Beach Maui	23.992
Turtle Beach Tropez	33.992
Turtle Beach Tahiti	39.992
ProLink 14400bps külső fax/modem + software	22.800
ProLink 28800bps külső fax/modem + software	28.992

BILLETNYÜZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1.880
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	1.920
102 gombos bill. CHICONY (angol)	3.200
Microsoft Natural Keyboard	9.992
Microsoft OEM mouse	3.192
MS 400 mouse + mini pad + software	992
MS 700 mouse + mini pad + software	1.992
Mitsumi mouse	992
Logitech Mouse Man Large	6.880
Logitech Chroma	5.200
Trust color kézi scanner (16.8 M szín)	19.200



COMMODORE, AMIGA, PC
SZÁMÍTÓGÉPEN JAVÍTÁSA,
BŐVÍTÉSE.
HARDISK VÉZELŐK,
MEMÓRIA BŐVÍTÉSEK,
KICKSTART KAPCSOLÓK,
COMMODORE ALKATRÉSZEK.
TEL: 156-6790,
VAGY 420-5331,
RÉGISZ KORNÉL

EGYEB ÉROEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő	1.680
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő, Vesa Local Bus	2.280
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P vezérlő, Vesa Local Bus, CMD	3.600
Adaptec AHA 1542CP SCSI vezérlő kit, ISA	42.320
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő kit, Vesa Local Bus	41.200
Panasonic - SB CD-ROM vezérlő kártya	1.400
Ethernet 16bit hálózati kártya	3.992
PC game kártya dual portos	1.200

SONY CD ÍRÓ KIT
330.000 Ft.-

2x SEBESSÉG, CADDY-S RENDSZERÜ,
ADAPTEC AHA1542 VEZÉRLŐVEL,
SZOFTVERREL

AMIGA

Az Amiga nem halt meg!

A KIRÁLYHÁGÓ UTCAI ÜZLETÜNKBEN TÖVÁBBRA IS AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB VÁLASZTÉKÁT KÍNÁLJA AMIGA SZÁMÍTÓGÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK, BŐVÍTÉSEK, SZAKKÖNYVEK TERÉN. MAGYARORSZAGON EGYEDÜLÁLLÓ GARANCIA ÉS GARANCIA TÚLI SZAKSZERVIZET IS MŰKÖDTETÜNK. CIAO AMIGOS!



PANASONIC NYOMTATOK	
KXP-1150 9 tús. A4	23.200
KXP-3626 24 tús. A3	76.720
KXP-2130 24 tús. A4, színes opció	29.992
Lapadagoló keskeny kocsis tip.	8.640
Lapadagoló széles kocsis tip.	24.400
Festékszalag 9 tús. típushoz	1.160
Festékszalag 24 tús. típushoz	1.960

Floppy, CD-ROM drive-ok	
1,2 MB FDD PANASONIC	5.360
1,44 MB FDD MITSUMI / CHINON	3.440
Sound Blaster CD-ROM 2x + 2CD	6.992
Sanyo CD-ROM 4x, AT-BUS	19.992
Hitachi CD-ROM 4x, AT-BUS	20.992
Panasonic CD-ROM 4x, AT-BUS	21.992
Chinon CD-ROM 2x, SCSI	15.800

ALAPLAPOK	
486DX-X Mhz, 128KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36bit RAM, Expert chipset, Award bios, 3-5V	9.992
486DX-X Mhz, 256KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4*9bit, 2*36bit RAM, UMC chipset, Award bios, 3-5V	12.792
486DX-X Mhz, 256KB cache, 3PCI, 4*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, 3-5V, IDE+	16.992
486DX-X Mhz, 256KB cache, 3PCI, 1 VESA, 2*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, 3-5V, EIDE+ (ASUS)	19.992
586 75-90 Mhz, 256KB cache, 3PCI, 5ISA, Intel, AMI bios, IDE+	24.800
586 75-133 Mhz, 256 KB cache, 4PCI, 4 ISA, Intel Triton, AMI bios, IDE+, UART 16550 (Expert)	26.400
586 75-180 Mhz, 256 KB cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton, Award enhanced bios, IDE+, UART 16550 (Soyo)	29.600

APC SZÜNETMENTES TÁPOK	BACK UPS	BACK UPS PRO
250VA	16.960	280VA 20.800
400VA	25.992	420VA 32.480
600VA	32.992	650VA 44.000
900VA	58.880	
1250VA	74.320	SM600 39.992

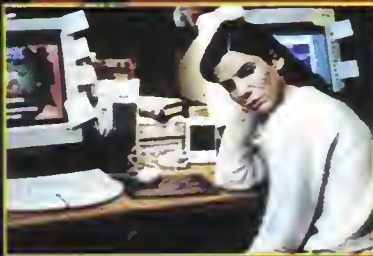
ÁRAINK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 HONAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KESZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYESEK. VISZONTELADOKNAK 5% ARENGEDMÉNYT BIZTOSITUNK.



FILMVILÁG

A Hálózat csapdájában (The Net)

Itt van ez a film, amit feltétlenül az elsőként akartam ajánlani mindenkinek, lévén, hogy számítástechnikai lap vagyunk és a The Net szorosan kapcsolódik ehhez a világhoz. Ez persze nem azt jelenti, hogy ez a legjobb a témával kapcsolatos film, amit eddig láttam. Viszont egy kicsit megmutat valamit



a másik oldalból; hová vezet ez az "elmentelenedés", azaz minden személyes adat számítógép segítségével való rögzítése.

A sztori a következő: Angela Bennett (Sandra Bullock) a Cathedral Systems cég szabadúszó számítástechnikai szakembereként keresi kenyerét. Fő profilja a vírusok eltávolítása fertőzött rendszerekből. Egyik kollégája egy gyanús Internet-programot küld neki, hogy mondjon véleményt róla. Angela éppen másnap indul, hogy a sok éven át elmulasztott vakációját bepótolja. A mexikói út azonban hamarosan rémálomba fordul, szinte teljesen magára marad egy kilátástalannak tűnő helyzetben; elveszik a házat, a munkáját és mindent ami fontos

számára. Egy kevésbé ellenálló személyiség talán összeomlana, Angela azonban teljeszi a harcot az ismeretlen szövetség ellen.

A mostanában vetített filmek közül ez az, aminek kapcsán a legtöbb vitába bonyolódtam. Ennek a filmnek, amellel hogy "techno-thriller"-ként fémjelzték (és persze az is), van mondanivalója. Csak az a kérdés, hogy az élénk látott, tulajdonképpen kész vélemény helytálló-e?



Száguldó erőd (Under Siege 2)

Szerintem a film címe magáért beszél, mindenki tudja miről is van szó, legalábbis azok, akik látták az űszó erődöt. A helyzet nem sokat változott, most a hajó helyett egy vonaton peregnek az események. A lényeg megint az, hogy Steven Seagal ismét megmenti az emberiséget a végső pusztulástól.

Azért egy picit részletesebben is elmondom mire számítsanak azok, akik rászánnak néhány percet az életükből erre a filmre. Casey Ryback (Steven Seagal) pihenni, kikapcsolódni és családi kapcsolatokat ápolgatni indul unokahúgával, Sarah-val (Katherine Heigl) Los Angelesbe. Azonban a sors különös szeszé-

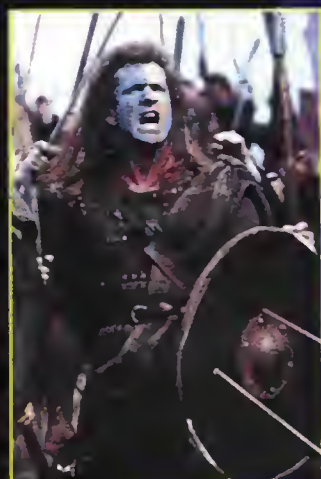


lye tolytán pont az ő vonatukat szemelte ki egy őritt, bosszúra éhes zseni arra, hogy hadtámaszpontot létesítsen az egyik vagonban. Minden tényező figyelembe véve ez tűnt a legjobb megoldásnak. Csak egy dologgal nem számolt; azzal a szakáccsal, aki történetesen az egyik legjobban képzett tengerészkommandós...

Azt hiszem, akik szeretik Seagalt mindenképpen megnézik, akik pedig nem, nos azok nem az ebben a filmben nyújtott alakításáért fogják a szívükbe zárn.



A Rettenhetetlen



Mel Gibson rendezőként Az arcnélküli ember című filmben debütált. Most újra megmutatja mire képes mint rendező (és természetesen mint főszereplő). Ebben a XIII. századi drámában egy olyan skót hőst alakít, aki kiharcolta hazája függetlenségét. A monumentális filmben a hősies csatajelenetek mellett érzékeny érzelmi szál is megjelenik, s kibontakozik előttünk egy hihetetlen erős és szenvedélyes személyiség lenyűgöző története. A történelmi hitelesség igényével készült filmet olyan nevek fémjelzik, mint Mel Gibson, Sophie Marceau, Bruce Davy, Alan Ladd, Steve McEvee, John Tolls. Akik szeretik az igényesen elkészített történelmi kalandfilmeket, ne hagyják ki!



The Net kérdések

- 1 Mit lopnak el Angélatól Mexikóban?
- 2 Milyen betegségben szenved Angéla édesanyja?
- 3 Sorolj fel 3 Sandra Bullock filmet.

A helyes válaszokat 1995 december 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 3 ajándék tárgyat sorsol ki az Intercom.

Atari Oldalak

Bevezető

Ladies and gentlemen, it's Memphis to speaking.

Choos bácsi éppen a Windooze-zal küzd, így most én írom a bevezetőt. (Ő viszont olvont a Hírek rovatba, így kvítek vagyunk.) Szóval itt az új GURU, s benne a lényeg, az Atari rovat...

Hőadát, nem vagyok olyan költő, mint Choos uroság szokott lenni, de ennek részben (mit részben!) oko, hogy tegnap és ma INT*EL assemblyben kellett kódolnom, egy "Fordítóprogramok" nevezetű tontörgy keretében. Ennek egyetlen kellemes mellékhatása, hogy néhány Amigós ismerőssel együtt "emlegetjük" az INT*EL Corp. összes fejlesztőmérnökét és termékeit (ezt hívják Motorolós egységfrontnak). Az egyik ismerős éppen a Biohazard nevű Amigós democapat codere, és ő aztán tudja, hogy mi különbség az intelligens (MOTOROLA) és a félig sem intelligens (INT*EL) procák programozhatósága között.

No mindegy, ennyit a technológiai zsákutókról, térjünk rá a lényegre. Először is Choos bolyó szeretne két opró helyesbítést közölni. Az ouguszti GURU-ban a "C-LAB vs Falcon MKII" cím helyesen írva "Atari vs C-LAB Falcon". A másik pedig a szeptemberi számban megírt DSP-vel kapcsolatos cikk ő cikkek mennyisége miatt a mostani számba fért bele.

Tehát a mostani Atari Oldalakon lesz hírek (mint mindig), cikk a DSP-ről (vagy egy helyesbítés a következő Bevezetőben...), illetve az Imogecopy cikk folytatása (Sajnos a cikkek mennyisége miatt nem lesz Windows95 for Atari computers bemutató - Lord Choos.). Jo, és nem vagyok mindféle Mem(Anyóm tyúk)jisto, hanem egyszerűen és zseniálisan:

Memphisto

Hírek

NetBSD 1.0

(operációs rendszer, TT/F030)

Itt von immáron a második UNIX-style operációs rendszer Atari Falconra és TT-re, a NetBSD, mely többek közt PC-ken már jól bevált multitasking rendszer. Az első ilyen operációs rendszert, a Linux68k-t már széles körben használják Atarikon, X Windows grafikus felülettel. A NetBSD Falconos verzióját volt szerencsénk tesztelni, ottlogban jobb eredményt produkál, mint a Linux, de ez még változhat, hiszen a Linux68k-nak időközben megjelent a pl12 verzió, amely szerepel a hivatalos Linux

-ban. Kiválóan ajánlott mindozoknak okik egyetemen UNIX-ot tanulni, hálózatonak, fejlesztenek, de azoknak is, okik egyszerűen meg okorjók ismerni a UNIX igozi mivoltót.

Xchange

(utility, GEM olkolmozós)

Megjelent egy nagyon hasznos kis GEM tool, amely akkor nagyon hasznos, ha Atoris Colomus, Outline Art és Moc/PC (MPC, hóhóhóhóóó!!! - Lord Choos) gépeken futó Aldus Freehand, Adobe Illustrator vektoros programjaink között tudjunk kommunikálni. Colomusból (.CVG) PostScript-et (.EPS), ill. Adobe Illustratorból (.AI/.EPS), Aldus Freehand 3.1-ből (.EPS), Windows Metafile 3.0-ből (.WMF) és Word Perfect Graphic (.WPG)-ből Colomus 1.0-re (.CVG) és Outline Art 1.0-ra (.OA) tud konvertálni. Hasznos oporáságot is belecsempésztek, miszerint nem csak file-onként, hanem olkolnyvtörnként is lehet konvertálni.

Asteorido

(játék ST/Ste/TT/F030)

Az Asteorido c. klasszikus konzoljáték egy új változó jelent meg Atari gépekre, mely a hagyományos játék feldolgozása, sztoriban, törtélmében is megegyezik elődjével. Aki még nem ismerné onnok röviden: Egy űrhojával kell a golód oszteroidókat megsemmisíteni, melyek aztán még golódobb módon kettő kisebb dorobro esnek szét. Addig kell ezeket a kis moszatokat dorolni, amíg végképp el nem töröljük ezeket az univerzum színéről. Eközben gonosz kis UFO-k is lóbatlonkodnak, ok persze az oszteroidók oldalán állnak.

A szerzők kiváló effekteket és DMA zenét ígérnek Ste/TT-re, Falconon pedig mod-zenét. Blitteres gépeken pedig 360 fokos háttérszcrollt (ezt én is megnéztem... - Lord Choos). Nem kell megjedni, a kisebb gépeken is meg lesz a megfelelő kompozíció.

Atari QuickTime Player v0.96

(utility, minden Atarior)

Hohh, megjelent az őtlunk is onnyiro várt AQT, amely a Mocintosh System-hez szervesen hozzátartozó kép- és animáció lejátszó rendszerének, a QuickTime-nak a file-joit képes Atarikon lejátszani. Hogy ez miért jó? Pl. a Myst összes animációja ebben a formótumban van (.MooV (Moc) / .MOV (PC/Atari) - Lord Choos) letölölve, meg lehet őket tekinteni, de sok más hasznos olkolmozása is van. A lejátszót Dieter Fiebelkorn, a Gemview otyjo írta. A csomag tortolmoz mindenféle lejátszót (olop, mc68020-os kódor optimolizált, koprocesszoros és külön F030 TC-s), plusz

egy olyan kis programot, melynek segítségével az animációból kivehetjük az audiosávot külön file-ba.

Jogur szekció

- NY, Sept 6. (Reuter) - Az Atari Corp. előre elodto az első sorozatban legyórtott 20.000 db JogCD-k nagy száolékót, az év végére az 50.000 db is el fog kelni, ezt az Atari észak-amerikai elnöke jelentette. A JogCD készlethez tartozik a Blue Lightning (repülő game), VidGrid (egy puzzle játék), Tempest 2000 soundtrack (Wowwww! - Lord Choos), és a Myst (Yesss! Ez Lord Choos bácsi legkedvesebb góméjo, Myst rulez! - Lord Choos) jótszható demoja.

- Megjelent az Ultro Vortek és a Raymon, két olyan játék, melyre már nagyon várók a Jog-tulajdonosok. Egy másik, még meg nem jelent játék, a Hover Hunter átkeresztelődött Phose Zero-ro, megjelenése a közeljövőben várható.

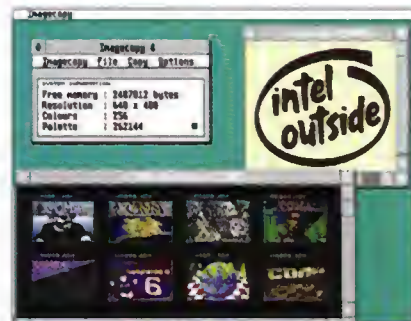
- Mellesleg a verebek azt csiripelik, hogy Európa-szerte létezik többfajta Jogur hock developer kit, azoz nem hivatalos (ez egy igen finom kifejezés volt! - Lord Choos) fejlesztői kit, amelyekkel megunk is nyomulhatunk Joguron. Már csak onnyi probléma volna, hogy őllítólag a 64 bites RISC procónak még nincs meg az osseblere (folyomolbon von a "késztése").

- = s = -

Imogecopy 4

2. rész

Convert (ALT + C, X): - egy képfilet lehet őtkonvertálni egy másik típusra. A file szelektólása után az olőbbi menü jelenik meg:



Colours - a képnek színeinek a szómo az oktuális formótumbon

Format (ALT + F) - jelenleg tizféle formótumot ismer fel az Imogecopy, rójuk a kez-dőbetűjükkal lehet hivatkozni

Atari Oldalak

Compression (ALT + C) – a tömörítés típusa lehet RLE (ALT + R), LZW (ALT + L), JPEG (ALT + J), sima tárolás azaz None (ALT + N)

Colour type (ALT + T) – színmód típusa lehet Monokróm (ALT + M), szürkeskálás (Greyscale, ALT + G), színes (Colour, ALT + C). A monó mód választása esetén természetesen 1 bitplane a színmélység.

Colour depth (ALT + L) – színmélység 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 15 (ALT + 8), 16 (ALT + I), 18, 21, 24 (ALT + T) bitplane lehet, ez formátumtól és színmódtól függ. A számokra az első számjeggyel lehet hivatkozni.

Match palette (ALT + M) – meghagyja az eredeti paletta méretét: pl. ST-n az 512-öt, STe-n, nem AGA Amigán a 4096-ot, PC-n és Falconon a 256K-t.

Quality (ALT + Q) – csak JFIF (JPEG) esetén jelenik meg, a százalékos minőséget kell megadni

Pár szó a telismert 10 fileformátum támogatott sajátosságairól:

Degas (*.PI?, *.PC?):

Tömörítés: RLE, None
Grayscale módok: 2, 4, 8
Colour módok: 2, 4, 8

CompuServe Graphics Interchange Format (*.GIF):

Tömörítés: LZW
Grayscale módok: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Colour módok: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Interchange File Format (InterLeave Bit-Map) (*.IFF):

Tömörítés: RLE, None
Grayscale módok: 2-8
Colour módok: 2-8, 15, 16, 24

GEM Image, X-IMG (*.IMG):

Tömörítés: RLE
Grayscale módok: 2-8
Colour módok: 2-8, 24

Joint Picture Expert Group (JPEG/JFIF) (*.JPG):

Tömörítés: JPEG
Grayscale módok: 8
Colour módok: 24

Zsoft PCX (*.PCX):

Tömörítés: RLE
Grayscale módok: 2, 3, 4, 8
Colour módok: 2, 3, 4, 8, 24

Prism Paint (*.):

Tömörítés: RLE, None
Grayscale módok: 2-8
Colour módok: 2-8, 15, 16, 24

Targa (*.TGA):

Tömörítés: RLE, None
Grayscale módok: 8
Colour módok: 8, 15, 16, 24

Tagged Image File Format (*.TIF):

Tömörítés: LZW, RLE, None
Grayscale módok: 4, 8
Colour módok: 4, 8, 24

Windows & OS/2 Bitmap (*.BMP):

Tömörítés: None
Grayscale módok: 4, 8
Colour módok: 4, 8, 24

Print (P, ALT + P): – a file kiválasztása után a nyomtatási beállításokat kell elvégezni: Printing - nyomtatandó file neve

X Pos (ALT + X) – a nyomtatási kép a bal margótól ennyi cm-re lesz, a default értékek mellett az other-rel (ALT + O) tetszőlegesen beírhatunk. Megjegyzendő, hogy a mértékegységet lehet változtatni, nem csak cm lehet.

Y Pos (ALT + Y) – ugyanaz, csak a felső margóra vonatkoztatva

Size (ALT + I) – a kinyomtatandó kép átméretezése cm-ben, default értékek vannak

Scale (ALT + A) – ez is méretezés, csak itt százalékosan kell megadni, default értékek vannak

Orientation (ALT + O) – a kép helyzete lehet álló (Portrait, ALT + P), vagy fekvő (Landscape, ALT + L)

V alignment (ALT + V) – a kép függőleges igazítása felülre (Top, ALT + T), középre (Centre, ALT + C), vagy alulra (Bottom, ALT + B)

H alignment (ALT + H) – a kép vízszintes igazítása balra (Left, ALT + L), középre (Centre), vagy jobbra (Right, ALT + R)

Catalogue (ALT + C) – ???

Fill names (ALT + N) – a kép neve is kinyomtatódik

Text (ALT + T) – ???

Whole scale (ALT + W) – ???

Form feed (ALT + M) – lapelőretolás

Reset printer (ALT + R) – no comment...

Page (ALT + P) – a lapelőretolás lehet teljes (Whole, ALT + W), vagy csak részleges (Partial, ALT + P)

Copies – kinyomtatandó példányok száma

Layout (L, ALT + L) – a nyomtatási oldalt tervezhetjük meg vele. Ha a *.PAG kiterjesztésű ablakon lenyomjuk az egér jobb gombját, egy új menü tűnik elő:

Page size (ALT A, CTRL + A) – az oldal méretét állíthatjuk be:

Left margin (ALT + L) – a bal margó kezdete cm-ben

Right margin (ALT + R) – a jobb margó kezdete cm-ben

Top margin (ALT + T) – ugyanez a felső, Bottom margin (ALT + B) – és az alsó margóra

A3 (ALT + 3) – nem az a lamer TV, hanem egy standard papírméret beállítása (29.70×42.00, cm esetén)

A4 (ALT + A) – a szokásos méret (21.00×29.70)

A5 (ALT + 5) – 14.85×21.00-es méret beállítása

84 (ALT + 4) – 25.60×36.40

85 (ALT + B) – 18.20×25.60

B6 (ALT + 6) – 12.80×18.20

Legal (ALT + G) – 21.55×35.56

Letter (ALT + E) – 21.59×27.94

Other (ALT + O) – egyedi beállítás

Portrait (ALT + P) – álló lap

Landscape (ALT + N) – fekvő lap

Import (ALT + I, CTRL + M) – egy képfíle betöltése, egy kis téglalap fogja szimbolizálni a layout ablakon

Tile (ALT + T, CTRL + E) – képek elrendezése a nyomtatási oldalon, a menüpont csak több kép esetén van jelen

X dist (ALT + X) – horizontális távolság

Y dist (ALT + Y) – vertikális távolság

Unscaled (ALT + U) – meghagyja a kép és a téglalap méretét

Resize (ALT + R) – kép átméretezése

Rescale (ALT + E) – a téglalap átméretezése

Print (ALT + P, CTRL + P) – a layout oldal kinyomtatása

Save (ALT + S, CTRL + S) – a layout oldal elmentése *.PAG névvel. Ezt a View-nál ugyanúgy be lehet tölteni, mint a Catalogue-ot (*.CAT).

View (ALT + V) – a layout ablak méretének megváltoztatása

Full page (ALT + F) – teljes lap láthatóvá válik az ablakban

Half size (ALT + H) – a lap nézeti mérete: fél méret

Actual size (ALT + A) – az aktuális méret

Print size (ALT + P) – a nyomtatási méret

Select size (ALT + S) – méret beállítása

Current size – aktuális méret és az

New size – új méret százalékban

Ha a layout ablakban (*.PAG nevű), egy téglalapon lenyomjuk a jobb egérgombot, egy új menüt kapunk:

Information (ALT + I) – a múltkor tárgyalt infó menü

Size etc. (ALT + S) – az adott képre (téglalapra) vonatkozó méretbeállítás

Size (ALT + I) – kép mérete cm-ben, valamint

Unscaled (ALT + U) – eredeti méret

Original (ALT + O) – eredeti méret, figyelmeztetve a kép DPI felbontását

Maximum (ALT + M) – maximális méret a lapmérethez képest

Align (ALT + A) – a kép igazítása

Left (ALT + L) – balra,

H centre (ALT + H) – vízszintesen középre,

Right (ALT + R) – jobbra,

Top (ALT + T) – fel,

V centre (ALT + V) – függőlegesen középre,

Bottom (ALT + B) – le, és végül

Centre (ALT + C) – mindkét irányban középre

Atari Oldalak

X pos (ALT + X) – o kép bal felső X koordinátója, és

Y pos (ALT + Y) – Y koordinátója,

Width (ALT + W) – szélessége,

Height (ALT + H) – magassága

Scale (ALT + S) – kép átméretezése százalékosan

X2 pos – o kép jobb alsó sarkának X koordinátója, valamint

Y2 pos – Y koordinátója

Preserve aspect ratio (ALT + P) – átméretezésnél nem engedi o torzulást, az összes porométer automatikusan utónőllítődik
Colours (ALT + C) – o kép színeinek beállítás

Model (ALT + D) – o színmodell lehet o szokásos RGB, de von CMY és CMYK is (színes nyomtató tulajok előnyben)

Brightness (ALT + I) – o kép ténylege színezésben 1-től 999-ig

Contrast (ALT + C) – plusz kontraszt 0-100%

Saturation (ALT + A) – plusz színtelítettség 0-100%

Red (ALT + R), Green (ALT + G), Blue (ALT + B), Cyan (ALT + C), Magenta (ALT + M), Yellow (ALT + Y), Black (ALT + K) – az egyes színösszetevők orányo -100%-tól +100%-ig

Send to back (ALT + B) – két kép átfedésakor az oktuálist o háttérbe teszi, illetve

Bring to front (ALT + F) – az előtérbe hozza

Duplicate (ALT + D) – az oktuális kép klónozóso

Remove (ALT + R) – az oktuális képet törli o nyomtatási oldalról, megerősítést kér o program

Visszotérve a tömenüre:

Select (ALT + E) – az oblokak közti váltás o CTRL + oblokszámol lehetséges, illetve az oblok nevének kezdőbetűjével

Quit (ALT + Q, CTRL + Q) – kilépés o programból, vigyázn!

A hormodik pull-down menü:

Copy – egy kép vagy képrészlet kivágása

Copy image (ALT + C, C) – egy kéz jelenik meg pointerként, és ki tudunk jelölni egy téglalapot. Ezután o monccsol még áthelyezhetjük ezt o téglalapot, és csak o jobb gomb lenyomása után jön be o tile-selector, és menthetjük el o kivágott képrészletet o beállított képtormótumban (o detoult o GIF).

Print screen (ALT + P, D) – o képernyő ki nyomtatása

All (ALT + A) – o teljes képméret,

Part (ALT + P) – vagy csak egy részlet, o procedúrát már ismerltem

Save image (ALT + S, S) – a kivágott képrészlet lementése (ugyanoz, mint o jobb egérgomb)

Legközelebbre már csak az Options menü morodt.

Scintillation / CGD ST

dsp56k

Hát ilyet! Képzeltétek, kitűrtok az előző számból! Ezt o ...sógot! Ilyen még nem volt, hogy o leírások tömkelege egyszerűen kirúgja az írósomot! No mindegy... Nem szoktam én duzzogni, de... jo hogy térjek o lényegre! O.K.!

Sokok o címet elolvaso gondolhatják, hogy minek erről o prociról beszélni, hiszen korábbi számokban volt már rólo szó, ennek ellenére én úgy érzem, hosszú idő telt el azóta, ezolott sokot bővült o programozók ismerete, emiott rendkívül megnőtt o DSP-támogatott olkolmozások köre és száma. Eddig inkább o demok "használgották" és még egynehány horddisk-recorder, monopság az összes hong- és képteldolgozó szoftver ismeri és olkolmozza. Ez o jelentős fejlődés motivált engem éme cikk megírásó.

Mint közismert tény, az Atari o Folcon megtervezésekor o NeXT számítógépek telepítését vette olopol (Jól tették! – Lord Choos) (De nem fut rojto o Windows 3.1/NT/95 – Bill Gátész) (Ki ez o firkász és hogy kerül ide? – Lord Choos) és ezt helyezte egy ST dobozóba, így került o DSP is bele o Folconba.

Első lépésként tisztózzuk, mit is csinól ez o DSP? Anyokönyvi neve Motorola DSP56001, mint neve is mutatja o DSP típusú processzorok családjaóba tartozik, ozoz kissé RISC-es beütésűek, de omiben különböznek törsoiktól, az o nagysebességű jelteldolgozásó voló telkésítés, oz-oz fogunk egy nagy odog jelhalmazt (JPEG/MPEG/hongtolyom stb.) és beletöljük o DSP-be, oki o beleprogramozott olgoritmus szerint otolokitja és továbbküldi. Amit még érdemes tudni, hogy o Folconba oly módon von belehelyezve, hogy o soros portja o gép Motrix procijóra von köve – ezen keresztül kopja és küldi o hangokat – és még von egy mezei 24-bites modzogia o 68030-os telé, ezen keresztül tudnok o programok kommunikólni o DSP-vel. Ennyi azt hiszem elegendő ezen o szinten.

Lássuk most az olkolmozások szintjét. A kezdetek kezdetén születt néhány egyszerűbb HD-recorder program, és néhány demo már játszott négysóvos modulokat. Nos, ezek tényleg nem használ-

tók ki o DSP erejét, hiszen von már 32 sóvos 16-bites panorómózható modulszerkesztő is, omi már jelzi o DSP poverjét, de ennyire ne szoldjunk előre.

Ezek után megjelentek o DSP óltól támogatott JPEG képmegjelentők, hiszen ez o tórmótum direkt jeltolyomnok lett kitólólvo. Nos, ezekből jelent meg egy jó néhány igen hotékony példóny. Anyiro tetszett ez mindenkinek, hogy o Brainstorm-ék külön csinóltek egy drivert melyet egy jó pár grotikus szoftver is ismer és rojto keresztül tömöríti ki JPEG tile-joit. Node, ho már létezik JPEG kitömörítő, okkor lehet DSP-s MPEG lejótszóit is csinólni! – ezzel o gondolottól megindult o különböz ployerek gyórtóso. Itt Gritt (Mortin Griffith) jórt élen, lejótszója egészen gyorson jótszik le (12 tps körül és telett), teszteltem már 30 Mbyte-os odult MPEG-gel, az eredmény mogóért beszél (mármint a lejótszóé!), o problémo csak onnyi, hogy hongot még nem jótszik hozzá.

Eközben demos vonolon is történt fejlődés, jobbon hozzá mertek nyúlni o programozók o DSP-hez, már nemcsak 4 sávon szólt a modul, s már nemcsak modullejótszóit szimulól. A mostoni demok már 3D-t szómoltoznak DSP-vel, de minden más szómolósobb dolgot is róbiznok, lehet jól texture moppelni stb. A különböz gratikus olkolmozásokban is terjed o DSP-hosznólat (Apex Medio, True Imoge, Rainbow Multimedio stb.). Itt o lényeg az oz, hogy itt is terjed o mótrix alapú tilterek hosznólato – Gaussian smooth, motion blur –, omi o protibb rojz és képfeldolgozó szoftverek (lásd: Adobe Photoshop, Fractal Design Painter 3) is hosznólnok. No ez otón egy DSP-nek voló telodot és ezt szeretik is moston hosznólni. Ebben o témóban ozért még lehet fejlődni, de pl. o Rainbow MM jó példát mutat, hiszen egy komplexebb rojzeszköz is DSP-vel végezlett. Mindent összevetve jelentős fejlődést mutatnok az olkolmozások, de még von mit csinólni, hiszen o DSP olkolmos hongtelismerésre, de ki ne hosznólno szívesen egy gyorsobb ZIP ki-és betömörítő. Tény oz, hogy ez o kis procí húzza o legjobban o Folcont, von még mit kihosznólni rojto. Biztos vagyok benne, hogy lesz olyan olkolmozás, omi jobban...

Legközelebbre morodt o programozó lelketűeknek egy source, omely real-time konvertól 24-bites TC képet 16-bit HC-re (o példót Bernd Hübenett-től vettém).

Lord Choos

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

A múlt hónapban tettem néhány felelőtlen ígéretet: belekezdtem az odottípusok ismertetésébe, s egészen odáig elmentem, hogy mindenféle bővebb forráslistákat fogok írni stb... Hát, ez volt az, amit nem kellett volna. A dolgok sajnos úgy alakultak, hogy ezzel a számmal az én közreműködésem a GURU assembly rovatában véget ér. Sajnos, a jövőbi, munkával kapcsolatos ügyletem nem teszi lehetővé számomra, hogy annyi időt szónjak az Amigóra és az assembly rovatra amennyit szeretnék, s amiből Ti is profitálhattok. Ezért én a következő számmal átadom a statétábotot valakinek, aki még jobban benne él a dolgokban, s ráadásul nemcsak unalmas rendszerbarát dolgokkal ismertet meg benneteket. Vannak már jelöltek erre a nemes posztra, de biztosabban csak a következő havi GURUban lehet majd látni.

Azt a szolgáltatást, amellyel az Interneten segítették az Amigás rázorolókat (néhány szoftver, valamint technikai konzultáció és rendszerborít segítség a hegyvari@nts.jozsef.kando.hu címen) továbbra is fenntartom. Itt megjegyzendő, ha van valakinek olyan programja, amit közkinccsá szeretne tenni (saját készítésű anyagokra gondolok itt elsősorban), annak mindig biztosított helyet volomelyik gépünkön. Nagyjából ennyit szerettem volna írni búcsúzóul, most pedig törleszteni fogom a még múlt hónapról maradt adósságomat.

A programban szokás szerint első lépésként megnézzük, honnan indítottak bennünket, Workbench-ből vagy CLI-ből. Csak CLI-ből vagyunk hajlandók elindulni. Megnyitjuk a szükséges könyvtárakat, majd a shell által hozzonk továbbított parancssorból megpróbáljuk kihámozni a paramétert. Amennyiben létezik, file-névként fogjuk értelmezni. A NewDObject hívással megnyitunk egy új objektumot, s csak egy kikötésünk van, amit a tag-ek segítségével közlünk is: szerintünk a megnyitandó objektum egy kép. Amennyiben nem az, vagy a file nem is létezik, hibajelzéssel kiszállunk. Itt ugyan nincs beleírva a programba, de az IOError függvénnyel elkerülhetnénk a hiba pontos okát is. Következő lépésként igyekszünk bővebb információt nyerni a megnyitott képről: ez a GetDTAttrA() segítségével le-

hetséges, paraméternek egy toglitát kell megadni. A tag-ek jelzik azokat az adatokat, omire kíváncsiak vagyunk. Ez jelen esetben mindössze egy ModelD. A GetDTAttrA() visszatéréskor közli, hogy hány do-rob porométert sikerült a toglitában megadottak közül sikeresen kitölteni. A ModelD-ből ki tudjuk deríteni, hogy szükséges-e valamilyen különleges (HAM, ill. Half-Brite) screen a kép megjelenítéséhez. Ezek azok a formátumok, amikből a beépített konverter nem tud normál képernyőre fordítani. Egyébként pedig tökéletesen megfelel nekünk a Workbench is. Meg is nyitjuk az ablakot, csak úgy bele mindenbe, különösebb paraméterek nélkül.

Ahhoz, hogy a képet megjelenítsük, be kell állítanunk négy alapvető paramétert a SetDTAttrA() segítségével. Ezek határozzák meg az objektum szélességét, valamint a kép bal felső sarkának helyét az ablakon belül. Szakás szerint ezeket is tagekkel lehet beállítani.

Ha eddig minden rendben ment, az AddDObject() függvénnyel meg lehet kísérelni az objektum hozzárendelését az ablakhoz. Ekkor a kép még nem jelenik meg, ehhez meg kell még hívunk a RefreshDObjectA() függvényt is.

Ha minden rendben történt, a kép kikerül a Workbench-re. Ezek után nincs más hátra, mint várni egy CTRL/C szignólt. Ha ez megjött, nekiláthatunk a takarításnak. Az ablakról a RemoveDObject() leszedi a képet, majd a DisposeDObject() teljesen megszabadul tőle.

Természetesen a datatype-akat nem csak ilyen egyszerű feladatokra lehet használni. Mivel a datatype-ok az Intuition Gadget osztályának egyik alosztályát képezik, a gadget-ekhez hasonló módon lehet hozzárendelni őket az Intuition ablakokhoz.

A datatype-okon jelenleg a következő műveleteket lehet végezni: írás, olvasás, nyomtatás, kép vagy hang megjelenítése illetve lejátszása, plusz clipboard hozzáférés. Ezeket a funkciókat tudja a 3.0-s rendszerhez adott MultiView is, a beágyazott adattípusok segítségével.

A kezelés elvi menete a következő: új objektumot a NewDObjectA()-val hozha-

tunk létre. A függvény egy mutatót ad vissza a keletkezett BOOPSI objektumra, miután felhasználta a paraméterként megkapott file-nevet. Az objektumhoz felhasználhat adat azonban nemcsak file-ből, hanem más helyről is érkezik, példának okáért a clipboardról. Ezt és még más paramétereket lehet megadni egy taglistával.

A létrejött objektumtól üzeneteket tudunk fogadni. Ennek leggyakrabban követett módja az ICTARGET_IDCMP beállító ICA_TARGET-ként. Ekkor minden üzenet egy-egy IDCMP_IDCMPUPDATE kere-tén belül fog érkezni. Összetettebb esetben az üzenet fogadója lehet egy másik BOOPSI objektum is.

Ahhoz, hogy egy objektumot hazzórendeljünk egy ablakhoz, ismerni kell az objektum minimális igényeit. Egy kép esetén meg kell tenni amit a mi kis példánk is tartalmaz: ellenőrizni kell, hogy a képhez szükséges-e külön képernyő megnyitása.

Az objektumot az ablakhoz az AddDObject() függvény rendeli hozzá. Az objektum bekerül az ablak gadget listájába, az általunk előírt pozícióra. Ennek ellenére tilas az objektumokat a datatype.library által biztosított függvények kihagyásával, közvetlenül az Intuition-nel hozzáadni az ablakhoz.

Mikor az objektumot hazzóadjuk az ablakhoz, az objektum hozzárendelési eljárása elindul, s elvégzi a megfelelő konverziót (a file-t dekódolás után a korrekt formátumra alakítja). Ez a művelet hasszabb ideig is tarthat, ezért kérhetjük külön process indítását. Amikor a process befejeződik, a célobjektum megkapja az elkészült üzenetet, s továbbmehetünk az objektum frissítésére.

Kilépéskor a RemoveDObject függvénnyel kell leszedi az objektumot az ablakról, majd a DisposeDObject-tel eldabni.

Nagyjából ennyi lett volna az a hónapra rendelt assembly szentencia.

Mindenkinek jó mulatást kíván

Prunoki, a távozóács

GURU hívók figyelmébe ajánljuk a következő 2 oldalt, melyeken az eddig megjelent GURU-k tartalmát találhatjátok meg. A korábbi listákkal ellentétben most ábécé sorrendben közöljük a listát, talán így egy kicsit használhatóbb lesz.

Oravédelem (HW)	9303	L	Bonanza Brothers	9203	I	Diggers	9308	I	Globocop	9408	L
3D Interior Designer	9503	I	Boppin	9202	I	Diggers	9312	L	Goal	9309-10	L
A Pokol Anyagjai 2	9501	I	Borababur	9505-06	I	Digital Love	9401	I	GOALL	9304	I
A-Train	9205	L	Breach 3	9405	I	Dimo	9304	I	Goblins 2	9301	I
A-Train	9301	L	Brian the Lion	9406	L	Directory Opus	9309-10	I	Goblins 3	9403	L
A-Train	9302	L	Brutal Football	9403	L	Discovery	9202	L	GoldEd	9502	L
AI 200 tower	9507	I	Bubba & Stick	9309-10	I	Disposable Hero	9402	L	Guilty	9504	L
Abandoned Places	9201	L	Bubba 'n' Stix CD32	9407	I	Dog Flight	9306	L	Gunship 2000	9202	L
Abandoned Places	9311	L	Bubba and Stix	9404	L	Doodle Bug	9301	L	Gunship 2000	9309-10	L
Aces of the Deep	9502	L	Bump & Burn	9411	I	Doom klónok Amigaro	9509	I	Guy Spy	9201	I
Aces of the Pacific	9203	L	Burning Rubber	9402	L	Double Dragon 3	9205	I	Hannibal	9503	L
Aces over Europe	9403	L	Gabriel Knight	9405	L	Dracula Unleashed	9401	I	Harlequin	9201	L
ADPro V2.5	9404	I	Caesar	9301	L	Dragon Lore	9407	I	Harpoon Designer's Series	9308	L
Advantage Tennis	9404	I	Caesars Palace	9301	I	Dragon Stone	9408	I	Harrier Jump Jet	9304	L
Aegis	9409-10	L	Calligary TrueSpace 1.0	9504	I	Dragonstone	9503	L	HD-s disk drive (HW)	9406	L
Airbus 320	9307	L	Campaign	9202	I	Droalas	9202	I	HD-s disk drive (HW)	9408	L
Aladdin	9412	I	Campaign II	9509	L	Dune II	9303	L	Heart of China	9201	L
Alfred Chicken	9312	I	Cannon Fodder	9403	L	Dune II	9307	I	HeilCab	9409-10	L
Alien Breed II	9312	I	Cannon Fodder 2	9412	I	Dune II	9308	I	Heimdal 2	9408	L
Alien Breed II	9409-10	L	Captain Dynamo	9307	I	Dungeon Hack	9401	I	Heimdal II	9404	I
Alien Breed Special Ed. '92	9301	I	Captive	9301	I	Dungeon Hack	9402	I	Heirs to the Throne	9407	L
All Terrain Racing	9408	I	Car and Driver	9303	L	Dylan Dog 4	9303	I	Hero Quest II	9303	I
All Terrain Racing	9504	I	Cardiacc	9401	I	Earthsiege	9502	I	High Seas	9508	L
Alone in the Dark	9303	L	Carmen Sandiego	9309-10	L	Evasive Action	9407	L	Hired Guns	9401	L
Alone in the Dark CD	9404	I	Carriers of War	9311	L	ECO Quest	9201	L	Home Video Producer (C64)	9312	L
Ambermoon	9402	I	Carriers of War II	9406	L	Ecstafica	9412	L	Home Video Producer (C64)	9401	L
Ambermoon	9404	L	Castles II	9504	I	ECTS	9306	I	Hook	9203	L
Ambermoon - Amberstar 2	9306	I	Cattivik	9304	L	ECTS	9311	I	Hudson Hawk (C64)	9302	L
American Football	9404	L	Central Intelligence	9408	I	ECTS	9406	I	Humon Race	9307	L
American Revolt	9401	I	Central Intelligence	9411	L	ECTS	9409-10	I	Humans	9201	I
Amiga AT-BUS HD controller (HW)	9311	L	Chaos Control	9404	I	ECTS '94	9204	I	I Play 3D Tennis (C64)	9303	L
Amiga AT-BUS HD controller (HW)	9309-10	L	Chaos Engine	9302	I	El-Fish	9307	L	Image FX	9303	L
Aminet CD	9507	L	Chaos Engine	9312	I	Elder Scrolls	9403	I	Image FX 2.0	9501	L
Apocalypse	9307	I	Chessmaster 4000 Turbo	9403	L	Elit	9301	I	Incredible Toons	9405	L
Apocalypse	9408	L	Chessmaster 2100 (C64)	9303	L	Elfmania	9403	I	Indy Heat	9301	L
Arabian Nights	9306	L	Chessmaster 4000 turbo	9404	L	Elfmania	9408	L	Indycar Racing	9407	I
Arcade Pool	9405	I	Civilization	9203	L	Elite 2	9311	I	Inter Word (C64)	9306	L
Arcade Pool	9408	L	Click Clak	9201	I	Elite 2	9402	I	Interjú Dr. Peter Kittel	9508	I
Archon Ultra	9404	L	Clockwise	9504	I	Elvira II	9201	L	International Athletics	9502	I
Arehon Ultra	9401	I	Colonial Conquest 2	9503	L	Elvira II (C64)	9301	L	International Open Golf	9308	L
Armoeth	9402	I	Colonization	9508	I	Epic	9201	I	International Open Golf	9402	I
Armoured Fist	9503	L	Combat Air Patrol	9401	L	Epic	9202	L	Interpaint (C64)	9305	L
Art Expression	9305	L	Commander Blood	9501	L	Epic	9203	I	Iron Helix	9406	L
Asimov's Ultimate Robot	9504	I	Computer '94 Koin	9412	I	Espana The Games '92	9204	I	Ishar	9202	L
Assasin	9403	I	Conquest of the Longbow	9201	L	European Championship	9402	L	Ishar	9203	L
Assasin S E	9402	I	Contraptions	9302	I	Exodus3010	9303	L	Ishar 2	9311	L
Autodesk Animator Pra (PC)	9305	L	Cool Spot	9402	I	Exodus3010	9306	L	Ishar 3	9404	I
Autodesk Animator	9309-10	L	Cosmic Spacehead	9403	L	Expert Animator	9203	L	Ishar III	9411	L
Autodesk Animator Pro	9307	L	Cover Girl Poker	9309-10	I	Eye of the Beholder II	9201	L	Ishar III	9409-10	L
Autodesk Animator Pra	9308	L	Covert Action	9202	L	Eye of the Beholder III	9305	I	Island of Dr Brain	9302	L
Autodesk Animator Pro (PC)	9306	L	Cowox (HW)	9202	L	Eye of the Beholder III	9307	L	Jack Nicolaus' Unlimited Golf	9408	L
Autománia	9505-06	I	Crazy Cars 3	9203	I	F 17 Challenge	9311	L	James Pond 3	9407	L
8-17 Flying Fortress	9204	L	Creatures	9306	L	F-155 Strike Eagle III	9304	L	Joe & Mac	9303	I
8-17 Flying Fortress	9306	L	Creepers	9304	L	Falcon 3.0	9204	L	Johnny Castaway	9301	I
8-Wing	9401	I	CrossWords	9205	I	Falcon 3.0	9205	L	Jordan in Flight	9304	I
8-Wing	9402	L	Crystal Dragon	9508	L	Falcon Mission Disk I	9302	L	Jordan in Flight	9306	L
Backup	9503	L	Crystal Dragon	9505-06	L	Fantasy Empire	9402	L	Journeymon Project	9402	I
Banshee	9408	L	Curse of Enehantha	9302	L	Fantasy Fest	9501	I	Jungle Strike	9501	I
Bar's Tale Construction Set	9303	L	Cyber Assault	9202	I	Fastlane Z3	9407	I	Jungle Strike	9409-10	I
BAT II	9303	L	Cyberpunks	9402	I	Fate	9203	L	Jurassic Park	9403	I
Battle Chess 4000	9304	L	CyneMorph	9306	I	Fate	9408	L	K-240	9309-10	I
Battle for the Ashes	9505-06	I	Cytron	9302	L	Fate	9411	L	K240	9408	L
Battle Isle	9202	I	D/Generation	9405	L	Fate	9409-10	L	K240	9409-10	L
Battle Isle '93	9309-10	L	Dalek Attack	9303	I	Fatty Bear	9305	I	KG8	9302	I
Battle Isle 2	9402	I	Dangerous Streets	9504	I	Fields of Glory	9309-10	L	KG8	9303	L
BC Kid	9205	I	Dark Legion	9503	L	Fifa Soccer	9412	I	KG8	9307	L
BC Racers	9503	I	Dark Legions	9405	I	Fighter Wing	9503	I	KG8	9308	L
Beauty and the Beast	9309-10	L	Dark Seed CD32	9411	I	Final Conflict	9201	L	Kid Chaos	9411	I
Beavers	9306	I	Dark Sun	9204	L	Final Data 1.0	9509	I	Kid Chaos	9409-10	I
Beavers CD32	9407	I	Dark Sun	9312	L	Final Writer 3.0	9504	I	King Pin	9407	I
Beneath a Steel Sky	9407	L	Dark Sun	9401	L	Fire and Ice	9403	I	King Quest VI	9409-10	I
Beneclator	9505-06	I	Darklands	9204	L	Fireforce	9504	I	King's Quest sorozat	9409-10	L
Beneath a Steel Sky	9305	I	Darkmere	9405	I	Flashback	9303	L	King's Quest VI	9302	L
Betrayal at Krondor	9311	L	Darkmere	9407	L	Fleet Defender	9405	I	Kingmaker	9507	L
Betrayal at Krondor	9309-10	L	DarkSeed	9301	I	Flight Simulator 5	9404	L	Kingpin	9504	I
Big Sea	9502	L	Darkseed (térkép)	9306	L	Flight Simulator 5	9405	L	Kiro's Quest	9202	L
Bill's Tomato game	9302	L	Das Schweize Auge	9302	L	Flink	9502	L	Knightmare	9201	L
Blastar	9311	I	Day of the Tentacle	9302	I	Floor 13	9203	L	Knightmare	9501	L
Blab	9309-10	L	Day of the Tentacle	9308	I	Football Pro	9312	L	Korszerű adattárolás 2 (C64)	9502	L
Bloodnet	9404	I	Deliverance	9202	I	Freddy Pharkas	9308	L	Lands of Lore	9309-10	L
Bloodnet	9502	I	Delta V	9312	I	Front Page Sports Football	9306	L	Larry - Collector's Edition	9504	I
Bloodnet	9309-10	L	Delta V	9407	I	Frontier-Elite II	9401	L	Larry 6	9402	L
Blue & Gray	9403	L	Delta V	9412	I	Fury of the Furies	9402	L	Laser Squad	9205	L
Blue Force	9308	L	Deluxe Music II	9312	L	G-LOC	9203	I	Laura Bow 2	9202	I
Blue Force	9309-10	L	Dennis	9404	I	Gabriel Knight	9404	L	Legacy	9305	I
Bob's Bad Day	9401	I	Der Clou	9507	L	Galactic Warrior Rats	9305	L	Legacy	9308	L
Body Blows	9304	I	Derive	9201	L	Gateway II	9308	I	Legacy of Sorasil	9406	L
Body Blows	9305	I	Desert Strike	9306	L	Genesis	9406	L	Legend	9301	L
Body Blows	9311	I	Devpac 3	9201	L	Genesis	9407	L	Legend	9302	L
Body Blows	9403	I	Devpac 3	9202	L	Ghost	9501	I	Legend 2	9311	L
Body Blows AGA	9411	I	Diabolik	9205	I	Global Domination	9406	I	Legend of Kyrandia	9301	L
Body Blows Galactic	9312	I	Die Prüfung-The Examination	9307	L	Global Domination	9309-10	I	Legend of Myra	9304	L

Lemmings	9203	I	Pepper's Adventures	9307	L	Shaq-Fu	9501	I	Tiny Skweek	9205	I
Lemmings 2	9304	L	Perfect General	9205	L	Sherlock Holmes	9407	I	Top Gear 2	9501	I
Lemmings II	9305	L	Perihelion	9508	L	Sierra Soccer	9408	L	Tornado	9312	L
Lethal Weapon	9303	L	Perihelions	9311	I	Silly Potty	9205	I	Tower Assault	9501	I
Liberation	9405	L	PGA European Tour Golf	9501	I	Sim City 2000	9405	L	Tower Assault	9408	I
LightROM CD	9508	I	PGA Tour Golf 486	9412	I	Sim Life	9304	L	Tower of Souls	9505-06	I
Lightwave	9406	L	Pinball Dreams	9201	L	Sim-City 2000	9309-10	I	Track Display (HW)	9201	L
Lightwave	9408	L	Pinball Dreams	9308	I	Simon the Sorcerer	9312	L	Transarctico	9306	L
Lightwave	9405	I	Pinball Fantasies	9205	L	Simon the Sorcerer 2	9509	L	Treasures of the Savage Frontier	9201	L
Lionheart	9302	I	Pinball Fantasies	9301	L	Skeleton Krew	9408	I	Trois	9303	I
Lionheart	9305	L	Pinball Fantasies	9402	I	Skeleton Krew	9411	I	Troddlers	9203	I
Little Evil	9304	I	Pinball Illusion	9503	I	Skeleton Krew	9502	L	Turbo Assembler (C64)	9401	L
Liverpool	9204	I	Pinkie	9403	I	Snoopy	9305	I	Turbo Assembly (C64)	9312	L
Locomotion	9202	I	Pinkie	9505-06	L	Soccer Kid	9311	L	TURBOprint Professional 3.0	9504	I
Lode Runner	9412	I	Pirates Gold	9401	I	Soccer Kid	9403	L	Turman 3	9312	I
Long Life	9412	I	Pirates Gold	9504	I	Son of Chuck	9306	L	TV Sports Basketball	9302	L
Lords of the Realm	9412	L	Pixel 3D Professional 2.0	9411	L	Soundbits	9404	I	TV Sports Boxing	9302	L
Lords of the Realms	9407	I	Pizzo Tycoon	9504	L	Sourcer	9202	L	Twilight 2000	9307	I
Last In Time	9312	L	Planet's Edge	9403	I	Space Crusade	9201	L	U.F.O.	9404	I
Lotus CD	9409-10	I	Police Quest 4	9404	L	Space Crusade	9305	L	UFO	9505-06	I
Lotus III	9205	L	Police Quest III	9204	L	Space Gun	9201	L	Ultima 8	9407	I
Lotus III RECS (pályaszerkesztő)	9305	L	Pollinator	9203	I	Space Hulk	9308	L	Ultima sorozatok	9301	I
Lotus Trilogy	9403	L	Pool	9302	I	Space Hulk	9312	I	Ultima Underworld	9203	L
Lure of the Tempress	9204	L	Pool 2	9403	I	Space Max	9203	L	Ultima Underworld II	9304	L
Lure of the Temptress	9203	L	Populous II	9303	I	Space Simulator	9501	I	Ultima VIII	9402	I
M. United - The Double	9508	L	PPaint 6.1	9503	L	Spear of Destiny	9307	L	Ultimate Soccer Manager	9509	L
Mad TV	9202	L	Premier Manager	9304	L	Special Forces	9202	L	Under a Killing Moon	9408	I
Manchester United P.L.C.	9406	L	Premier Manager 3	9501	I	Speed Racer	9312	L	Universe	9403	I
Mario	9304	I	Premiere	9205	I	Spellcasting Party Pak	9403	I	Universe	9408	I
Mario is Missing	9302	I	Pretty Good Privacy	9502	L	Stalker	9303	I	Universe	9411	L
Mario's Time Machine	9403	I	Prime Mover	9402	L	Star Command	9305	L	Unlimited Adventure	9501	I
Marvin	9407	I	Prince of Persia 2	9309-10	L	Star Command	9306	L	Unnecessary Roughness	9405	L
Marvin's M. Adventure	9501	I	Privateer	9305	I	Star Controll	9303	L	Urdium 2	9312	I
McDonald Land	9306	L	Privateer	9401	L	Star Crusader	9412	I	Utopia	9307	L
Mean Arenas	9504	I	Privateer	9405	L	Star Trek	9202	L	V for Victory	9304	L
Media Point	9402	L	Prostar	9308	L	Star Trek/Judgement Rites	9405	L	V for Victory 3-4	9311	I
Mega Lo Mania (PC)	9302	I	Puggsy	9406	I	Stardust	9404	L	Valhalla	9411	I
Megafortress	9203	L	PushOver	9203	L	Starlord	9405	L	Valhalla	9412	L
MegaRace	9309-10	I	Putt Putt	9303	L	Stomush	9203	I	Valhalla 2	9507	L
Menzoberranzon	9502	L	Quak	9311	I	Steel Empire	9202	L	Valhalla 2	9508	L
Mercenaries	9305	L	Quest for Glory I	9305	L	Sleg the Slug	9404	L	Viking	9204	L
Micro Machines	9311	L	Quest for Glory III	9205	L	Stereogram programok Amigan	9503	L	Virocop	9509	L
Microcosm	9312	I	Quik Thunder	9505-06	I	Stereogram programok Amigan	9504	I	Virusss!	9501	I
Microprose Formula One	9201	L	Rags of Riches	9309-10	L	Stone Age	9202	I	Vital Light	9504	I
Microsoft Cinemania '95	9504	I	Railroad Tycoon Deluxe	9401	I	Stonekeep	9312	I	Vol Joël	9312	L
Microsoft Golf 2.0	9412	I	Rampage	9402	I	Storm Master	9201	L	Voyeur	9503	I
Midwinter II	9308	L	Ramses	9201	L	Street Fighter II	9303	I	Wacky Funsters	9305	I
Mighty Max	9409-10	I	Ravenloft	9405	I	Strike Commander	9312	L	Walker	9308	I
Monkey Island II	9201	L	Ravenloft	9406	L	Subwar 2050	9503	I	Walker	9309-10	L
Monopoly	9304	I	Reach for the Skies (The 8.0.8.)	9307	L	Super League Manager	9505-06	L	WarpEngine	9502	L
Morph	9307	I	Realms	9201	L	Super Skidmarks 2	9507	I	Warriors of Retaine	9202	L
Morph	9308	L	Rebel Assault	9402	I	Super Soccer	9504	I	Waxworks	9302	I
Morph	9402	I	Rebel Assault	9309-10	I	Super Stardust	9408	I	Werewolf KA-50	9404	I
Morph Plus	9302	L	Red Baron Mission Builder	9301	L	Super Stardust	9412	I	WF European Rampage Tour	9303	L
Mortal Kombat	9402	L	Red Zone	9204	L	Super Tetris	9203	I	Whizz	9505-06	I
Mortal Kombat	9309-10	I	Regent	9203	L	Superbase 4	9505-06	L	Wild Cup Soccer	9504	I
Mr. Nutz	9407	L	Return of the Phantom	9309-10	L	Superfrog	9305	I	Wing Commander Arm.	9412	I
MS Entertainment Pack	9501	I	Return to Ringworld	9501	L	Superfrog	9306	L	Wing Commander II	9203	L
MS Keyboard & Mouse	9502	I	Reunion	9204	I	Superfrog CD32	9411	I	Winter Olympics	9401	I
MS Scenes	9502	I	Reunion	9404	I	Superfrog PC	9402	I	Wiz 'n' Liz	9406	L
Mutant League Hockey	9409-10	I	Rex Nebular	9301	L	Superhero Lea. of Hoboken	9409-10	L	Wizardry 7	9202	L
Myth	9201	I	Ribicon	9201	I	Syndicate	9307	I	Wizardry 7	9205	I
Nascar Racing	9501	I	Ringworld	9308	I	Syndicate	9507	I	Wizardry 7	9304	L
Network Rally	9405	L	Ringworld	9309-10	L	Syndicate	9309-10	L	Wizardry 7	9305	L
Neural World	9405	I	Robinson Requiem	9505-06	L	Syndicate	9309-10	L	WizKid	9205	I
Newcomer	9412	I	Robinson's Requiem	9402	I	Syndicate CD	9407	I	Wolf	9412	I
NHL Hockey	9309-10	I	Robinson's Requiem	9503	L	Tablázatokkezők Amigara	9409-10	L	Wolfenstein 3D	9407	I
Nick Faldo's Championship Golf	9304	L	Robocop 3	9205	I	T2 Chess	9502	I	Wolfpack	9411	I
Nick Faldo's Golf	9407	L	Robocop3(PC)	9302	I	Task Force 1942	9304	L	Wander Dog	9312	I
Nigel Mansell's World C.	9302	L	Robosport	9202	L	Tearaway Thomas	9303	I	Wordtris	9302	I
Nigel Mansell's W.C. CD	9409-10	I	Roger Rabbit	9204	L	Terminator II Arcade	9402	L	World Atlas 4.0	9307	L
No Second Prize	9302	L	Rome AD 92	9204	L	Terminator Rampage	9404	I	World Atlas 4.0	9505-06	I
Nocropolis	9502	L	Rome AD92	9309-10	L	Tesseract	9402	I	World Cup USA '94	9408	L
Nomad	9404	I	Roughness	9312	I	The 7th Guest	9304	I	World Tennis Championships	9204	I
Norton Commander	9304	L	Ryder Cup Golf	9403	L	The Addams Family	9202	L	World War II	9408	L
Oldtimer	9507	L	Sabre Team	9302	L	The Ancient Art of War I.I.S.	9303	L	X-IT	9502	I
OMEGA (C64)	9404	L	Sam & Max	9401	I	The Aquatic Games	9205	L	X-Wing	9305	L
OMEGA (C64)	9405	L	Sam & Max	9402	I	The Carl Lewis Challenge	9204	I	X-Wing	9307	L
Omega (C64)	9406	L	Sceptre of Bagdad	9309-10	L	The Chaos Engine	9305	L	Xonth	9312	I
Omega (C64)	9407	L	Seal Team	9305	I	The Dagger of Amun Ra	9301	L	Xenobots	9306	L
On the Ball	9409-10	L	Seal Team	9401	L	The Day of the Tentacle	9309-10	I	Zeewolf	9508	I
Ongin FX	9304	I	Seawolf	9406	L	The Incredible Machine	9302	I	Zool	9205	L
Oscar (CD32)	9403	L	Second Samurais	9406	L	The Incredible Crash Dummies	9408	L	Zool	9305	L
Out to Lunch	9408	L	Secret Weapons of the Luftwaffe	9301	L	The Labyrinth of Time	9401	I	Zool CD	9409-10	I
Overdrive	9307	I	Seek & Destroy	9402	I	The Legacy	9307	I	Zyconix	9303	I
Overdrive	9312	L	Sensible Soccer	9504	I	The Legend of Kyrandia 2	9309-10	I			
Overkill	9312	L	Sensible Soccer	9408	L	The Last Vikings	9308	L			
Overlord	9408	L	Sensible Soccer	9507	I	The Red Crystal	9407	L			
Pacific Strike	9401	I	Settlers	9311	I	The Savage Empire	9205	L			
PageStream 3.0	9502	I	Settlers	9402	L	The Settlers	9403	L			
Paladin	9205	L	Shadow Caster	9401	I	The Settlers	9408	L			
Parlor Games	9301	I	Shadow Fighter	9501	I	Theme Park	9403	I			
Party '94	9501	I	Shadow of the Beast III	9205	L	Thomas the Tankengine	9303	I			
Patrician	9502	L	Shadow of the Comet	9301	I	Tie Fighter	9402	I			
Patriot	9311	I	Shadow of the Comet	9307	L	Tie Fighter	9409-10	L			
PCMICA (HW)	9303	L	Shadowworlds	9303	L	TIE Fighter Missions	9504	I			

* I: Ismerető vagy rövid leírás, billyentük, stb.
L: Leírás, teljes végigjátszás tippekkel-trükkökkel

Lazo



LightWave tippek

Aki már behatároltban tanulmányozta a lightwave-et, annak gáncs okozhatott a layout-editor surface menüje. Az itt lévő felületi tulajdonságok kiismerése eszméletlen sok időt tud elrabolni főleg akkor, ha egy lassú gépünk van. (Na, ugye milyen jó lenne egy Blizzard 1260-as kártya?!) Eme időrabló tevékenységek elkerülése végett szeretném bemutatni nektek ezeket a tulajdonságokat. (Már hallom is, ahogy a fávalban elcsendesülnek a "Surface menüt akarunk!" hangzafú felkiáltások.)

Először is fontos megjegyezni, hogy a scene-nel együtt nem mentődnek le a surface-ek (hát hogy mentődne le amikor még neve sincs), tehát ne felejtsük el és használjuk gyakran a load/save surface opciókat. Jó ha sok felületet csinálunk előre és akkor nem kell valamilyen fontos, illetve határidős munkánál is felületgenerálásokkal időt pazarolni. A surface color-al kiválaszthatjuk a felület alapszínét, a mellette lévő "T"-vel textúrát választhatunk amire a felületre akarunk feszíteni. A texture type mellett, az első öttel a kiválasztott texture image felrakási módját választhatjuk, a többi pedig a lightwave saját, belső textúrái. A pixel blending-gel "elmoshatjuk" a kicsinyítés során elforzult pixeleket, a negatív image-val a világos színekből sötétet, a sötét színekből pedig világosat csinálhatunk. A texture axis-sal a textúra "irányát" adhatjuk meg, az automatic sizing-gal benyomva a lightwave magától állítja a textúra nagyságát, de ne felejtsük el, hogy miután ezt az opciót aktivizáltuk elvesznek a beállított értékek. A texture size-zal a nagyságát, a texture center-rel az elhelyezkedését adhatjuk meg. A texture velocity-val a textúra mozgását állíthatjuk be, ennek sebessége attól függ, hogy hány frame alatt mész el a megadott irányba, természetesen úgy mész el, hogy a surface felületén úgy marad. A texture fall-off-al a textúra adott irányú "elhalványulását" állíthatjuk, ennek sebessége is természetesen az animáció frame-jeinek számától függ. Persze ezt az opciót egy képnél is használhatjuk de fő-

leg animációnál van jelentősége. Ennek például akkor van értelme, ha egy láng egyre átlótszóbb csőváját akarjuk megcsinálni. A world coordinates-at benyomva a beállított textúra értékek nem a surface koordinátáira vonatkoznak, hanem a világra amiben az objectek vannak. A belső textúráknál a textúra színét is meg kell adnunk a texture color-al, ezekhez tartoznak még tulajdonságok melyekkel a textúra sajátosságait állíthatjuk. Például az underwater-nél a wavelength-fel egy hullám hosszát lehet beállítani,

refractiv index-szel a tárgy fénytörésmutatóját (az üvegé például 0.43) és az edge transparency-val az élek láthatóságát állíthatjuk be. (Ezután a mondat után elmondhatom, hogy nálam senki sem tud rosszabbul fogalmazni.) A smoothing-gal elmoshatjuk a surface-t (phong), a double side-dal pedig a tárgy belsejét is számoltathatjuk, aminek például egy pohárnál fontos szerepe van. Az outline only-val a surface-en nem lesz felület csak az object vonalai látszódnak, de minden tulajdonság ugyanúgy érvényesül. Az



amely tulajdonság csak ennél a textúránál állítható. Ezek ismertetése főszeleges, és egyértelmű. Visszatérve a surface-menübe nézzük meg a többi tulajdonságát is. A luminosity-val a surface fényességét, a diffuse level-lel a surface color fényugárzásának mértékét (ha témes felületet akarunk, akkor legyen minél közelebb a 0%-hoz), a specular level-lel a fénytükröződési szintet, a glossinessel a csillogás mértékét, a reflectivity-val a kiválasztott reflection image visszatükröződési szintjét, a transparency-val a fényáteresztő képességét, átláthatóságát, a

additive-val a háttérbe lehet olvasztani a surface-t, ez lehet a backdrop vagy egy másik surface (például egy üveg és a címkéje). A sharp terminator-t benyomva a színátmenet rövidebb, jobban látható lesz. A color highlights-ot benyomva a surface színe részben megmarad és a fénytörésekben a surface színéből és a fény színéből egy átmenetet képez, ahelyett, hogy csak egy foltot rakna a felületre. Az image seam angle-val (Angler?) a reflection image beesési szögét állíthatjuk be. A color filter-t benyomva (normal edge transparency-nél) a fedésben lévő

objectek színeinek a matematikai középértékének a színét láthatjuk. Ennek természetesen csak színes surlacenél van értelme. Tehát calar filter nélkül additive, calar filter-rel pedig szubtraktív színkeverést kapunk. Az edge transparency-vel hamagén átlátszóságot lehet beállítani, ezzel üvegszerű tárgyakat tudunk készíteni. Ha az edge transparency normal-an van, akkor az átlátszóságot a transparency utáni érték határozza meg. Ha a másik két kapcsoló egyikét nyomjuk meg, akkor kap szerepet az edge threshold. A transparent-tet (átlátszó) akkor válasszuk, ha ködszerű tárgyakat akarunk készíteni (pl. atombomba).

Ilyenkor a tárgy széle nem lesz kontrasztos, 1-es értéknél egészen beleolvad a háttérbe. Az opaque-et pedig abban az esetben kell bekapcsolni, ha búra-típusú látvány (repülőgép kabinja) megvalósításán táradazunk. Az üvegnek van vastagsága, nem tökéletesen átlátszó, a széleken a camera irányából "vastagabb" a tárgy. Ezt a mértéket a már aktiválódott edge thresholddal határozhatjuk meg. Így élesíthetjük vagy ködsíthetjük el a széleket. Általában a transparentet érdemes bekapcsolni, ha Edge Transparency-t használunk. A max smoothing angle-vel a lekerekítendő, elmosandó felület phang-alását paraméterezhetjük, ez alapbeállításban 89.5 fok ami azt jelenti, hogy 90 vagy annál nagyobb fokú "görbületeket" már nem próbál phang-alni. Végül pedig a bump mapping következik, amely az imagine-ben altitude mapping-nek telet meg. A lényege, hogy a kiválasztott textúrát "kinyamja" a surface-ből aszerint, hogy milyen a pont tényereje, tehát a vi-



lágasabb részeket kijebb nyomja mint a sötétebb részeket. Ennek a kiemelkedésnek a mértékét a texture amplitude-dal határozhatjuk meg.

Ha már a Lightwave-nél tartunk, akkor mindenképp meg kell említenem egy alyan sorozatot, amely ezt a programot méltán híressé tette. Ezt a filmsorozatot úgy hívják, hogy BABYLON5, ez az a sorozat amit csak csodálattal lehet nézni, nekem minden résznél mentális orgazmusom van ahogy ezt a fantasztikus látványt magamba szívom. Nem csoda, hogy ezért a gratikáért EMMY díjat kapott a sorozat és maga a grafikus rendszer, a VideoToaster is. Ezek után azt hiszem, nem tűnik túlzásnak a reklámszövege: "A Science-fiction már a múlté". Mindenkinek melegen ajánlom, főleg PC-tejű embereknek és azoknak akik az Amigát játékgépnek tartják (lásd kankurens lap). Ha valaki még ezután sem ismeri el ennek a gépnek a létjogasultságát a számí-

tógépes piacon, az szegénységi bizanyítványt állít ki magáról és ebben a bizanyítványban csak egy ötös lesz (vagy négyes), de az is csak DOOM-azásból. Meg egyébként is, ne felejtjük el, hogy ez egy Hollywoodi filmsorozat és att azt hiszem a producereknek van egy kis zsebpénze, tehát bármikor vehetnének alyan drága Silicon Graphics gépeket amilyet csak akarnak. Ők mégis az Amigát választották, gandalom vált rá akuk, de az biztas, hogy nem a pénz vált az. Nas erre egy PC-s azt mandaná, hogy jó-já, megsajnálják szegény hülye Amigásokat és csínáltak a gépükkel egy vacak sorozatot, bezzeg a többi filmben PC-t használnak. Aki ilyet mand az nem tudja mit beszél csak el van telve magától, mert anyuci meg apuci mindent megvesz neki (hypercalar nyamtatót amihez még papírt sem lehet kapni...) és azt hiszi övé a világ. Ha egy narmális embert megkérdezzünk a videostúdiókról, akkor a silicon gépek és az Amigák jutnak az eszébe (na meg persze a speciális célhardverek). Hogy mi ebből a tanulság, talán csak az, hogy nem minden PC ami taranyban van. Aki több híres Amiga felhasználásról akar olvasni, az letöltheti az Internet-ről a FamausAmigaUses nevű file-t (60kb!). Mast jut csak eszembe a legfantasabb, minden vasárnap 18.25-kar a PRO7-en megy a BABYLON5-sorozat, aki kihagyja az nem tudja mit veszít. Addig is itt vannak a képek egy kis inycsiklandazásnak. Még egy megjegyzést engedjete meg nekem. Ez a cikk AMIGÁN készült, mégpedig úgy, hogy ment egyszerre három szövegszerkesztő, a Lightweve, a Dapus, az ADPRO és természetesen egy CD-Player. Na comment. Remélem találkozzunk a jövő hónapban, addig is "a fény legyen veletek".

by FRANKIE and GABRIEL



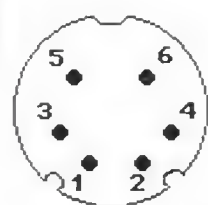
CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

E hónapban is folytatjuk a néhány számmal korábban elkezdett CD-ROM sorozatot, egy különbség azonban lesz a korábbi részekkel szemben, hogy Petráff szárnyaló stílusa után kénytelen lesz mindenki beérni az én földhözragadt ismeretetéssel.

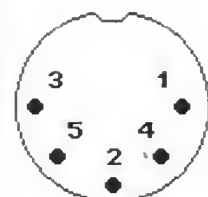
E havi fő témánk a CD³² lesz. Pontosabban az, hogy hogyan köthetjük össze pl. egy A1200-essel, ill. hogyan készíthetünk ún. boot-lemezt (CD-t) a CD³²-höz. E leírást persze csak barkácsoló kedvű olvasóinknak ajánljuk, aki nem akar farasztatni, készen is megvásárolhat ilyen jellegű hardware/software párosítást (pl. Network) – meglehetősen barsos áron.

A kábel elkészítése a mellékelt rajz alapján nem akazhat gondot – legteljebbet a csatlakozó beszerzése. De a csatlakozó sem lehet igazából gond, mert meg-egyezik az eredeti IBM PC-k keyboard csatlakozójával (ún. mini DIN). Az rajzon szerelő, MAX32-n alapuló megoldás műszaki szempontból korrekt (de egy kicsit drága). Így többen egy egyszerűbb, 74HC00-re épülő, egy ellenállást és diódát tartalmazó változatot használnak, mely olcsóbb (és persze szintén működő). Mindkét változat beletér a 25 pólusú sörös csatlakozó házába. Lehet NYÁK-at készíteni, de ekkora bonyolultság esetén a térhálós szerelési megoldás is követhető (saját teletelítésségre...). Az illető áramkörre azért van szükség, hogy a CD³² 0/+5V szintekkel működő soros partjának jelét a megszokott +12/-12V szintekre konvertálja (és főképp megtartdítva).

A rajzok alapján lehetőség van billentyűzet csatlakozó kiépítésére is. A legegyszerűbb megoldás egy A2000-es vagy A3000-es billentyűzet beszerzése, aminek csatlakoztatásához 5 pólusú DIN aljzat szükséges.



CD³² AUX csatlakozó



A2000/3000 billentyűzet csatlakozó

E kábel segítségével lehetőség van akár 330.000 bit/s sebességű kommunikációra is. Ekkora sebesség mellett azonban az átvitel időnként hibázik, melyet pl. a twinexpress blokk ismétléssel javít. Az átviteli sebességet 290.000 bit/s-ra választva az átvitel hibamentes (nincs szükség blokkismétlésre).

A hardware rész után a software. Készítenünk kell egy olyan CD-t, melyen megtalálhatók bizonyos kommunikációs programok (pl. twin és/vagy sernet), továbbá lehetővé teszi a CD lemezek cseréjét (azaz kikapcsolja a CD³² automatikus resetjét a tedél telnitításakor).

A CD-n bármit elhelyezhetünk, csak vegyünk néhány apróságot(?) figyelembe. Azaz olvassuk el alaposan a CD³² developer dokumentációt... Néhány fontos pontot azonban mi is kiemelünk, hogy megkíméljünk minden próbálkozást a hibás lemezek írásától...

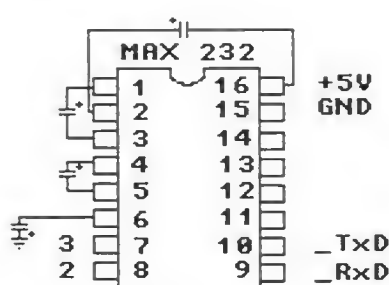
- 1.) A CD nem írható (ill. csak egyszer...), továbbá nem scsi.device-an keresztül érhető el.
- 2.) A CD drive a bekapcsolás után egyszerű sebességű módban van, software-esen kell a duplasebességű módot bekapcsolni. A szükséges program megtalálható a developer lemezekben.
- 3.) A bootoláshoz szükséges a CD32.TM file elhelyezése a Trademark-nál (az ISOCD programban kell a generációs-kar beállítani).
- 4.) Ha egérpointerre is szükség van, akkor le kell zárni a treeanim.library-t. Ez gyakorlatilag egy pár soros (célszerűen assembly) programot jelent, amit meg kell hívni pl. a user-startup-ból

(de lehet állózni, más CD³² lemezekről is, pl. microcasm-ról).

- 5.) Célszerű az összes parancshoz a teljes(!) elérési utat megadni, mert lassan seek-el a CD-n a rendszer (pl.: c:into)
- 6.) Ha audio cd-playert akar valaki telírni, akkor alyat kell választani, mely a cd.device-t használja (az első pont tolyamánya).
- 7.) A developer lemezek segítségével lehetőség van a generált iso file "felmauntalására", azaz már a telírás előtt megtesztelhetők, hogy valóban jó lett-e a file. (Optimalizálásnál az eredmény vagy jó lesz, vagy nem – a program hangulatától függően.)
- 8.) A Startup-Sequence-ből célszerű törölni az `addbuffers df0:` kezdetű sort, mert nincs floppy drive (egy szép requestert kapnánk egyébként).
- 9.) Reset hatásának elkerülésére felhasználható a NoReset nevű program, de egy akadálya van a tesztelésnek: e program A1200-esen rendszerösszeállítás okoz (nem kell elfelejteni visszairni a startup-ba, a CD felírása előtt). Ha ez a program nem megszerkezhető, akkor tel lehet építeni egy RAD:-at, ahannan a rendszer legközelebb újra indul (ez azonban RAM-ot foglal, amiből 2 MB egyébként sem túl sok).

Talán kezdetnek ennyi elég is lesz, az esetleg nyitva maradt kérdésekre következő számban még visszatérünk.

(JOCO)



GND: mind a CD32, mind az Amiga oldalon be kell kötni (az Amiga oldalon a csatlakozó 7-es érintkezőjére).

Az IC lábai mellett (kívül) található számok szintén a sörös csatlakozó-va vonatkoznak.

A kondenzátorok 1 µF/16V értékűek (esetleg 10 µF/16V is megfelelő).

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták

Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek

Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával
várjuk kedves vásárlóinkat!



64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Allen Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)
49.990 Ft



ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft

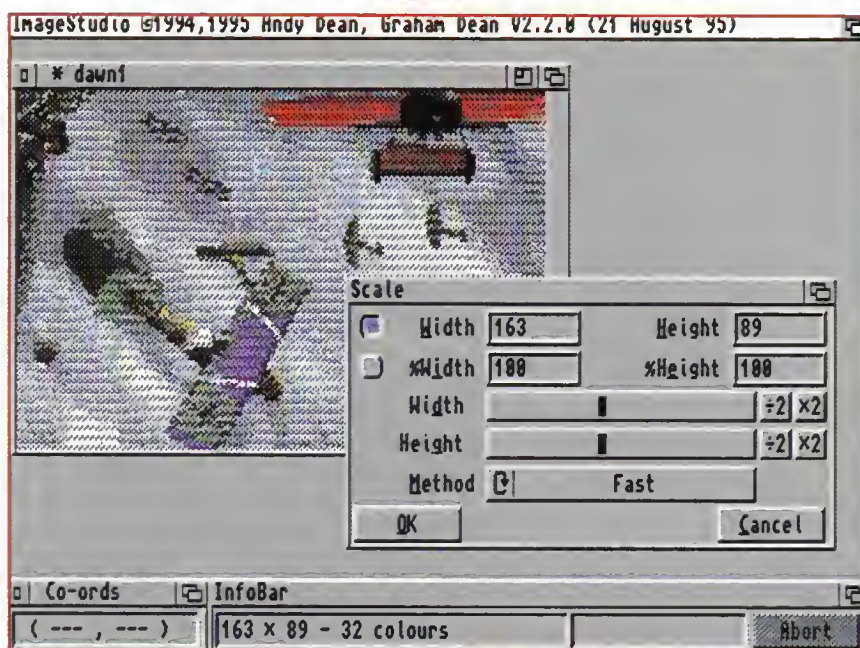
ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

Image Studio



Nagy hagyománya van Amigán a képfeldolgozó programoknak, elég csak az AD-Pra-ra, vagy az ImageFX-re gondolni. A most ismertetésre kerülő program egy teljesen új generációt képvisel és meglepő módon Igencsak sok szolgáltatást kínál fel. A programnak mi a shareware verzióját teszteltük, mely csak abban különbözik a regisztrálttól, hogy maximum 512x512-es felbontású képekkel tudunk dolgozni. Egyébként a regisztrált verzióban a csillagos ég a határ, hiszen 32.000x32.000 pixelig képes dolgozni a program.

A program installálása a megszokott területen keresztül történik, kívánságunk szerint a gép a 68000-res, vagy a 68020-as verziót telepíti fel. Mivel mindössze 600 kb-t foglal el a teljes program, így akár lemezeire is installálhatjuk, ha éppen nincs a közelünkben hardisk.

A program a következő adattárműveket ismeri fel:

Microsoft Bitmap (BMP), Encapsulated Postscript (EPS), Campuserve Interchange Format (GIF), IFF Deep Pixel Format (IFF), Interlaved Bitmap (IFF-ILBM), Joint Photographic Experts Group (JPEG), ZSoft PC-Paintbrush (PCX), Portable AnyMap (PNM), Quick Raytracer RAW format (QRT), Silicon Graphics Inc. RGB (SGI), Targa Truevision (TARGA), Tagged Image File Format (TIFF), Virtual Memory Plus header (VMEM)

Ha ezek egyike sem lenne elég, akkor a program természetesen felkínálja a data-type-akon keresztül kommunikációt is, ilyenkor az összes rendelkezésünkre álló filefar-



mátumot bealvashatjuk. Természetesen nem csak olvasásnál, hanem kiírásnál is kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő file formátumot.

Kezdjük az ismerkedést a Project menüvel, ahol a szakasas I/O műveleteken kívül azért akad egy-két kellemes dalag. A Screen pontnál szabadon (persze a gép határain belül) átkonfigurálhatjuk a Screen módat, valamint a használt font típusát. A Preferences menüt szerintem tanítani kéne a programozók között, mert igen kultúrált módon szinte mindent beállíthatunk amire szükségünk lehet a program futása alatt. Nagy előny az is, hogy szabadon beállíthatjuk a külső képnéző és text olvasó programokat, így a kamo-lyabb rendszerrel rendelkezők is ki tudják használni a program lehetőségeit. Utolsó érdekességünk a Help pont, ahol is egy amigaguide formátumú help-et hív be a program,

persze csak ha ezt beállítottuk a Preferencesben.

A következő főtmenü az Edit. Legelőször is az elengedhetetlen Undo és Redo funkciókkal találkozhatunk, mely ugyebár elengedhetetlen tartozék. Az Undo mélységét szabadon definiálhatjuk, alapállapotban 4. A Flush Buffers az Undo területet tárl. A Copy és Paste parancsot gámdalam nem kell bemutatnom, az érdekesség mindössze annyi, hogy a parancsok a kijelölt területre (kurzarral jelölhetjük ki) vagy kijelölés hiányában az egész képre vonatkozik. A további pontok mind a kijelölt területekkel vannak kapcsolatban. A Region ca-ords segítségével akár pixel pontosan beállíthatjuk a kijelölendő területet, míg a Region Clear értelemszerűen tárl a kijelölést. A Select All parancssal a teljes képet jelölhetjük ki.

A View menüpont a kép nézegetéséhez kapcsolódik. A Zoom In, illetve Zoom Out funkcióval a kép kijelölt területére nagyíthatunk rá. Sajnos scrollázásra nincs lehetőségünk, de hát persze nem egy rajzoló programmal van dolgunk. A Full Image a teljes képre vált vissza. A View ponttal a program saját képnézőjét hívjuk be, ennek segítségével mutatja meg az aktuális képet a program. Itt állíthatjuk be a képnéző felbontását a View Screenmode-nál. Szükségünk is van a külön képnézegetésre, hiszen főleg a 68000-s verzióánál a színek száma Igencsak kariztázott, így a rendszer színeit leveszi a program és még ráadásul ditherezi is.

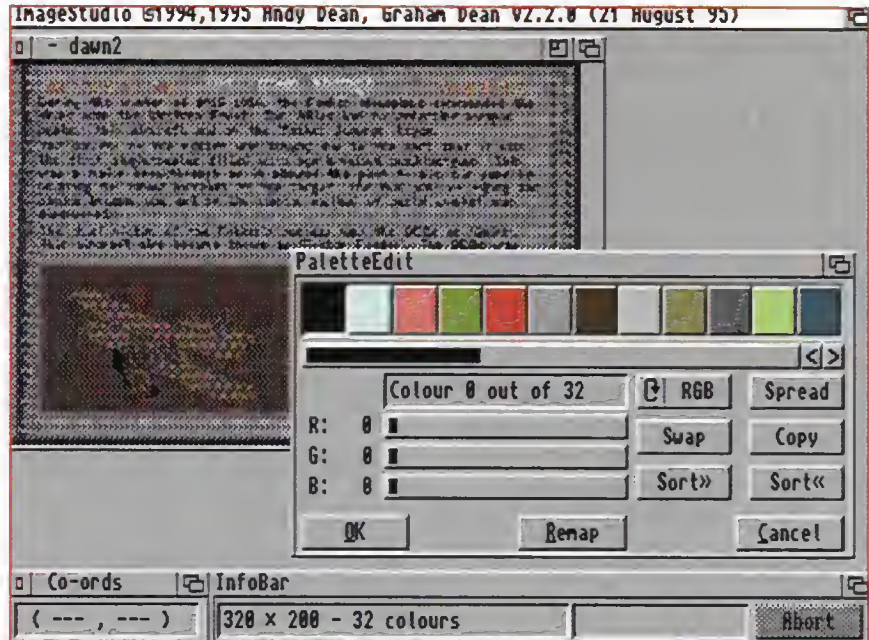
A Process menüben a leggyakrabban használatos manipulálási funkciók kaptak helyet. A Crop értelemszerűen a kijelölt képrészletre fejt ki hatását. A Scale a képek átméretezésében segít, külön opcióként választhatunk, hogy a gyorsaságot, vagy inkább a képminőséget helyezzük előtérbe a műveletnél. A Colors pontnál a színek számát állíthatjuk be, valamint itt választhatunk a lehetséges 6 ditherezési eljárás közül. Kü-



lön figyelmet érdemel, hogy egy kapcsoló segítségével gépünk automatikusan 16 millió színben képes kezelni a képet. A *Palette* menüben a szakasos pontok állnak rendelkezésünkre, bár tölthetünk, illetve menthetünk is palettát, ami elég kellemes dolog. A *Remap* funkció szintén kedvemre való volt.

Az utolsó menühöz érkeztünk, mely a *Tools* nevet viseli és gyakorlatilag ez az ami a legbulibb a programban. Az első pont a *Command Shell*, mely a külső parancsok végrehajtására szolgál, még nem nagy szám, de ami utána következik. Az első érdekesség a *Show Balance*, melyben a *Brightness/Contrast/Gamma* hármast tudja állítani mindentéle variációban. Külön állíthatjuk az RGB összetevőkre a paramétereket. Egyedül a *CMYK* kezelést hiánytalan, de érhető is, hogy hiányzik, hiszen az Amigós programok nem igazán támogatják. Az *Apply* lenyomásával aktualizálhatjuk a változást a képen. A következő opción a *Show Effekts*, mely a következőket tartalmazza:

- *Dinamic Range* - kiélesíti a képet
- *FlipX* - X irányú tükrözés
- *FlipY* - Y irányú tükrözés
- *Greyscale* - szürkeskálássá alakítja a képet
- *HighLight* - telvilágosítja



Shake, SharpenHigh, SparpenLow, Slash, Texture

Mivel a között Canvolve rutinok többsége ismert már a képfeldolgozó programok-

- *BatchProcess* - Kötegett parancsteldalga-zás
- *BatchProcessNotify* - ugyanaz egy kis variációval
- *Convolve Test* - a Canvolve funkciók tesztje
- *Crop512x512* - vágja a képet 512x512-re
- *Demo* - a program tudását mutatja be
- *RegionRecall* - visszatölti a kijelölt keretet
- *RegionStore* - elmenti a terület kijelölő keret elhelyezkedését
- *Tolcon* - ikont gyárt a képből



- *Negative* - negálja a képet
- *Random* - véletlenszerűen összekeveri a pixeleket
- *Remove Isolated Pixels* - a különálló pixeleket kiszedi
- *RollX* - X irányú csúsztatás
- *RollY* - Y irányú csúsztatás
- *Pixelize* - elpixelezi a képet
- *Shadow* - árnyékokat varázsol a képre

A következő menüpont a *Show Convolves*, mely a következőket tartalmazza:

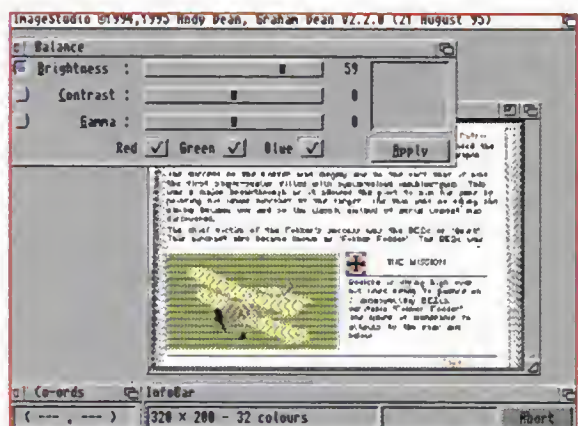
- *BlurHigh*, *BlurLow*, *Chisel*, *Cross*, *Diagonal*, *EdgeDetect*, *EmbossHigh*, *EmbossLow*, *Focus*, *FrostedGlass*, *RaiseHigh*, *RaiseLow*,

ból, így különösebben nem térek rá ki. Egyébként lehetőségünk van új mátrixok definiálására, már persze ha ilyen mélységig le szeretnénk ásní. Az utolsó menüpontunk a *Show Scripts*, mely az előre elkészített AREXX makrókat tartalmazza:

- *Balance test* - meghatározott számú képdarabban átlagolja a képet a program
- *BatchCanvert* - Kötegett képkanvertálás

Nagyjából ennyi lett volna az ImageStudio, szerintem eléggé impozáns a telkinált lehetőségek száma ahhoz képest, hogy nem egy nagy fejlesztésű szoftverrel van dolgunk. Határozatlanul kellemes dolog volt, hogy A500-on is meglepő sebességgel működtek a rutinok, arról nem is beszélve, hogy a CHIP memóriát igen kíméletesen kezel a program, 450 kB-nál is több marad a programindítás után. Így egy kicsit több esélyünk marad a nagyobb képek használatánál. Melegítő dolog volt, hogy a próba truecolor képeknél nem változott a program sebessége, legalábbis nem vérszesen. Nagyon használhatónak és remekül kivitelezettnek látszik a prog, reméljük a gyakorlati használat is igazolni fogja ezt.

Bear™



Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



ALICE COOPER – CLASSICS

MC\CD

Mint a lemez címe is jelzi, válogatásról van szó, Alice Cooper klasszikus felvételeit gyűjtötték most egybe. Tizenöt felvétel található az albumon, amely kötelező darabnak számít minden rock'n'roll rajongó számára. A CD a Poison c. mesterművel indul, amely talán a legismertebb Cooper felvételei közül, azok is ismerhetik, akik még nem találkoztak más számaival. Nekik külön ajánlanám ezt a lemezt, miután lassan az általános zenei műveltséghez tartozik Alice Cooper munkássága. A folytatás sem gyenge, a Stolen Prayer, a Hose Of Fire, a Lost In America követik egymást. Majd pedig néhány élő felvétel következik. A borító szerint még soha nem szerepeltek egyetlen lemezen sem, de én már mintha találkoztam volna velük egy dupla koncertalbumon, bár lehet hogy ez a dupla lemez valami kalózfelvétel volt. Mindenesetre ez a hat szám jelzi, hogy Cooper élőben a legjobbak közé tartozik. Sorrendben az Under My Wheels, a Billion Dollar Babies, I'm Eighteen, No More Mr.Niceguy, Only Woman Bleed és a School's Out követik egymást. Majd pedig a Fire c. klasszikus zárja az albumot. Nos, talán nem is kell többet írnom erről a lemeztől, szerintem a számok önmagukért beszélnek. Mint már fentebb jeleztem, a CD remek alkalom megismerkedni a horrorisztikus rock nagymesterének munkásságával. Egyszerűen ne hagyj ki, legalább hallgasd meg egy párszor, a mostanában megjelent lemezek közül ez kötelező...



DOLLY PARTON – SOMETHING SPECIAL

MC\CD

Az előadó talán kevésbé ismert Magyarországon, viszont Amerikában az abszolút sztárok közé tartozik, a szórakoztatás világának legnagyobbjai közé. Talán a Country műtája az, amely nálunk nem tartozik a legkedveltebbek közé, amely miatt nem olyan ismert idehaza. Pedig felvételei rendszeresen megtalálhatók az amerikai slágerlistákon. Ez az album pedig mindenki számára világossá teszi, hogy Dolly Parton igazi világsztár, fantasztikus hangjával igazi show-t mutat be. A lemezen tíz szám található, a maga műtájában mindegyik mestermű. Külön kiemelném a nem is olyan régmúlt egyik sikerszáma, az I Will Always Love You-nak nagyszerű feldolgozását, amelyet a country sztár Vince Gill-let ad elő. Azt hihetném, Whitney Houston-nál jobban nem lehet ezt előadni. Dolly Parton és Vince Gill azonban bemutatja, hogy milyen is volt az eredeti country sláger, úgy, ahogy azt régebben énekeltek. Ezen a felvételen kívül azonban számos másik is található a CD-n, amely bizonyítja az előadó kivételes képességeit, elég ha csak a címado Something Special-re, vagy az erőteljes Green-eyed Boy-ra vagy akár a szivdöglesztő Crippled Bird-re gondolunk. Akik tehát valami újdonságra vágyik a sok bevett műfajú lemez között, az hallgassa meg ezt a CD-t és fedezzen fel egy új világot, amely az újvilágban már nagy sláger. Remélem lesznek bátor felfedezők, ugyanis mindig megéri egy új zenei világ felkutatására indulni.



MICHAEL BOLTON – GREATEST HITS 1985 – 1995

MC\CD

Magam nem vagyok egy Bolton rajongó, de tudom, hogy sokaknak okozott örömet a válogatás megjelenése. Tíz év legjobb felvételei az előadó válogatásában plusz még öt vadonatúj felvétel, nos ez teszi ezt az albumot kötelezővé minden Bolton rajongó számára. De lássuk mit mond maga az előadó erről a lemeztől: "Hello! Nos, az az igazság, hogy gyorsan elszállt ez a tíz év. Sok szeretettel és kemény döntésekkel tell munka eredményezte ezt a lemezt. (Mit hagyjunk ki?) A visszatérítés saját pályámra és kedvenc dalaim kiválasztása egyszerre volt kihívás és remek szórakozás számomra, előhozva sok régi emléket. Remélem neked is ugyanolyan élvezet hallgatni ezeket a számokat, mint amilyen nekem előadni őket – az utóbbi tíz év alatt. Remélem ugyanolyan kellemes hatást tesznek rád életed során, mint eddig. Nagyon sok embernek tartozom köszönettel – embereknek, akik inspiráltak munkám során, akik velem dolgoztak az utóbbi tíz évben, ill. az új dalokon. Visszatérítve, köszönettel tartozom a következőknek – Ray Charles, Otis Redding, Marvin Gaye, Sam Cooke, Smokey Robinson, Stewie Wonder, The Four Tops, Percy Sledge, B.B. King és a Holland.Dozier.Holland. Mint mindig, köszönöm neked, a legjobb rajongónak, aki egy művésznél megadatik, minden támogatásért. Remélem tetszik az öt új dal, ugyanúgy mint az eddigiek. Szeretettel – Michael Bolton." Nos, ehhez nincs mit hozzátenni, egyszerűen hallgasd meg ezt a lemezt...

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK
A 95/3-AS SZÁMBAN BEMUTATOTT 1995 GRAMMY NOMINEES ALBUMON SZEREPEL EGY MICHAEL BOLTON DAL, MELY A VÁLOGATÁS ALBUMON IS HELYET KAPOTT (...LIE). MI A CÍME?

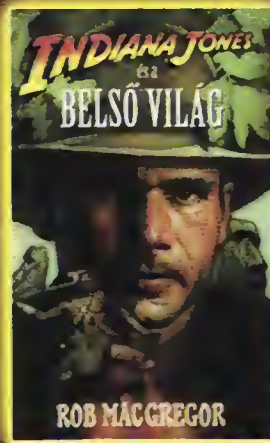
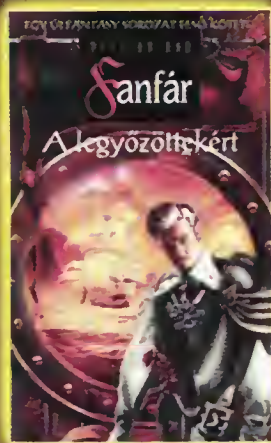
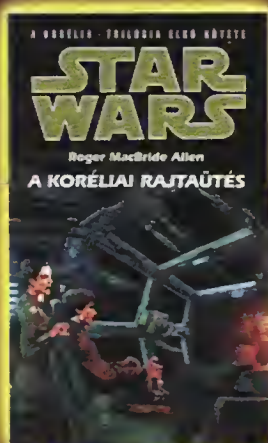
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.
CÍMÜNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: NOVEMBER 15.

STILLA

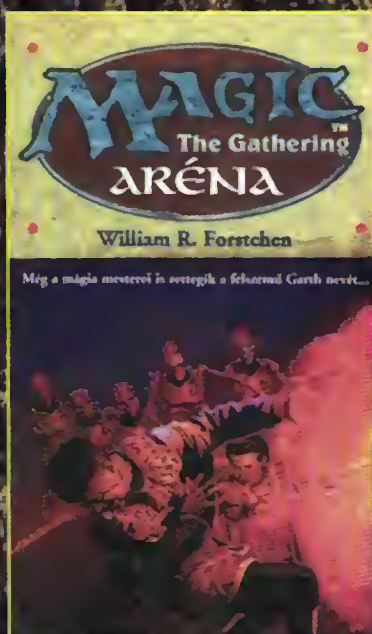
HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglezmezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÁR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.

Külvilág



ÚJ VALHALLA KÖNYVEK



William R. Forstchen – Aréna

Egy különös küzdelemnek lehetünk tanúi a regény első lapjain. Két varázstudó harcos mérli össze erejét nem teljesen szabályos körülmények között. Minajárt megismerkedhetünk főhősünkkel is. Félszemű Garth győz az utcai küzdelemben, s ezzel magára irányítja a magasabb hatalmak figyelmét. Ez nem mindig egészséges, de ez Garth-ot mintha nem zavarná. A városban mindenki az évi rendes Fesztiválra készül, ahol a legjobb harcosok mérik össze erejüket az Arénában. A csőcselék számára ez az egyetlen lehetőség a kikapcsolódásra, az egész évi robot során. A harcosok számára ez az egyetlen lehetőség a kiemelkedésre, az egész évi zsíros szerződések alapjainak megteremtésére. A harcosok négy Házba tartoznak, valaha pedig volt egy ötödik is, amelyet azonban hűségessé és árulással sikerült legyőzni és megsemmisíteni. Ez a Ház volt az egyedüli, amelyet nem kerített hatalmába a pénz és a varázserő, a mana utáni vad hajszá. A Házak jelenlegi urai valamint a Nagymester mind részt vettek annak idején az árulásban, megkapva érte a jutalmukat. De most nyugtalanodnak. Ki lehet ez a Garth és főleg mi a célja? Sok küzdelem zajlik le addig is, amíg elkezdődik a Fesztivál, amelynek végén a Vándor, aki képes a különböző síkok között közlekedni, elviszi magával a legjobbnak bizonyuló harcost, hivatatosan szolgáljaként. Eléri-e Garth saját céljait? Mi lesz a sorsa a négy nagy Háznak? Hogyan végződik az idei Fesztivál? Többek között ezekre a kérdésekre is választ kaphatunk ebből a nagyszerű könyvből, amelyhez hasonló nívós Fantasy-t régen nem olvashattunk magyarul. Csak ajánlani tudom mindenkinek.

Sat - News

Az előző számban írottakhoz érkezett némi reagálás, ezekre szeretnék pár mondatban válaszolni. Nem, nem igaz – legalábbis tudomásom szerint –, hogy csak kábelhálózaton keresztül lehet a DSR-t csatlakoztatni, bár kétségtelen, hogy Németországban így működik a vevők többsége, de ez hogy úgy mondjam helyi sajátosság. Továbbá tudomásom szerint igenis lehet kis hazánkban DSR-receivert kapni, viszont ez itt nem a reklám helye. Elég sok helyen lehet hirdetésekkel találkozni. Harmadszor pedig igenis CD minőségű hangot lehet kicsikarni a jól beállított vevőből...

Arthur C. Clarke – A nagy zátonyok kísértete

Ismét 2010-ben járunk, most azonban egy másik esemény kapcsán. Két multinacionális konszern a Titanic kiemelésére készülődik. Ez a regény kerete, amely azonban inkább egy nagy mese a jövőről. Clarke utolsó könyve igen jól mutatja meg, hogy milyen fantasztikusan ötletgazdag volt. Ebből a könyvből egy közepes sci-fi író legalább 6 könyvet tudna írni, annyi ötlet van benne. Vannak itt óriáspolitikok, fantasztikus tengeralfutók (Like Subwar 2050), a mindennapos technológiák csodás továbbfejlesztései, a dohányzás teljes megszűnése, az orvostudomány új eredményei. Valamint egy nagyszerű értekezés a Mandelbrot-halmazokról, amelyet a mester Amiga 2000-esen futó program segítségével szemléltetett a világ sok pontján. Egyszerűen ez a könyv több mint egyszerű sci-fi, egy nagy író utolsó, zseniális alkotása, amelyhez foghatót azt hiszem még sokáig nem fognak írni...

STILLA

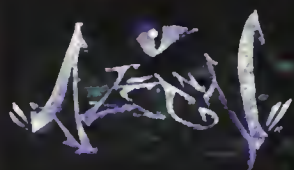
DEMOLÓGIA

Time is up!!!

Ebben a hónapban a dániai Focus Design, illetőleg a hollandiai Spaceballs parvey competition anyagának bemutatása van terítéken. Az igazi minőséget természetesen majd csak a legközelebbi szám togja tartalmazni, hiszen a finnek Assembly konferenciáján Idén is megrendezésre került. A mára már tradíciós rendezvénynek számító összejövetelen bemutatott alkotások pedig várhatólag ismét hézagokat fognak majd ütni maguknak a toplistákban. Egyelőre azonban mazsolásgassunk a tenti két rendezvényen kiadott legkimagaslóbb alkotásokból.

Allen / Scoopex
Code: Antibyte
Graphics: Made, Absurd
Musics: Loxical

Egy esztendeje is van annak, amikor legutoljára demot adott ki a ma már elsősorban crack-eléssel foglalatosskodó



multinacionális csapat. Ennek ellenére időről-időre bebizonyítják, hogy nemcsak méltán ellismert introk tartják őket fent a toplisták élén. Páratlannak számít az a nyitó effektük, amelyben egy 196 poligonból álló fullscreen donut-ot vágunk ki egy frame alatt. Kis idő elteltével a belsejében is kalandozást tehetünk. Mindez hihetőnek tűnne, ha mondjuk egy A4000 lenne az exe file futtatója. Azonban egy standard A1200 is megteszi a maga 14 MHz-ével. A következő algoritmus hasonlít annak a játékgépnek a generált képeire, amit volt szerencsém passzív szenvedőként kipróbálnom a Balatonon. (Az előkövető egy Gigi nevezetű hölgyemény volt, aki másodállás-

ban mellel Miss Demologia '95.) Arról van szó, hogy egy boxkesztyűvel kell egy zsákot püfölnünk, miközben a játszma elején be-digitizálásra kerülő orcánk az ütés erejének mértékében torzuláson esik át. Itt is ez történik, csak talán egy kicsit humánusabb? módon. Az alany ugyanis egy koponya. A mirrorheating-gel megspékelt plazma zoom rutinuk annyiban jobb mint az Andromedáé, hogy itt ténylegesen nagyítás történik. Lemennek teljesen 1 pixellig, majd újra felhúzzák a plazmát. A bemutató végére a tekno metálba vált át, amely egészen szédületes befejezést nyújt. Szlogenük (amelyet minden megrögzött demotreak nyilvántart!) ismét igaznak bizo-



nyult.

Generations Ahead.
Planet M / Melon Design
Code: Nam
Graphics: Alex
Musics: Groo

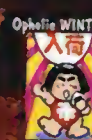
A Somewhere In Holland '95 első helyezette ismételtelen oníja magából az új kor demozásának megfelelő esetleges irányvonalak bemutatását. A credit lista felvonultatása csábító hölgyek animációs aláfestésével működik, és ekkor már lehet

sejteni, hogy a jó ízlés határai nem sokára lerombo-



lásra fog-nak kerülni. Rögtön az Indulásnál realizációdni látszott teltevésem, ugyanis egy aktképet a következő tellratózással láttak el: "How deep can you lick?" Kezdeti megérzésem a későbbiekben sem hagyott cserben. Igen. Volt képük a srácoknak egy meztelen női testre feszíteni a Melon logót, majd azon vándoroltatni. Közben természetesen mi más is szólhatna, ha nem technozak. Rendkívül jó ötletnek tartom azt, hogy profi módon retusált képeket vonultatnak fel az egyes jelenetek között, amelyek sok esetben a humor torrásait biztosít-

ják. Újdonságot jelentett továbbá az a képernyő síkjától távolodó vectorbox, amely a képernyőnek sarkaival ütközve deformáción esett át. Gondolom sokakban első ránézésre bizonyára nem tudatosul, de mindenkit biztosíthatok, hogy igen kemény technikai apparátust igényel



egy ilyen remekmű elkészítése.

Tequila #11 / Complex
Code: Rioter
Graphics: Artifex
Musics: Loxley

Hogy mi is ez a char? Szimplán a legjobb Svéd toplistista, amely

Abstract / Interactive

(Code: Leander • Graphics: Wintermute • Musics: Abyss)

Amiért erről a szégyentelről írok, annak az az oka, hogy felháborodásomat kitöltsem a billentyűzetem. Határmás szöke-áradatot érdemel ez a 3.5 MB-os file. A méretéhez képest igen kevés rutint tartalmazó rövid akárm minden bizonyosat teljes egészében letárolt



alatt. A recept az volt, hogy vettük a már meglévő algoritmusokat, és mivel utánozni akarták a nagyokat, hát pre-calculáltak egy kicsit. (Ugyisztólván mindent.) Ha egy 40 k introban adják ki mindezt, még talán akkor is elisítam volna magam.



Hogy a dolog még felháborítóbb legyen: a party szervezői deadline-on kívül fogadták el a nevezését. Remélem a jövőben a nevüket inactive-ra változtatják majd.

megelőzte a Triad Sverige-toppenn nevű kiadványát. Mivel a demózásnak kétségkívül Skandináviában van a legnagyobb kultusza (lásd: majdnem az összes C64 sikercsapat), az itteni scene úgy gondolta,



hogy a megmérettetést nem csak világviszonylatban, hanem lokálisan is elvégzi. Rokon kiadványaként lehet emlegetni a dán Dansktoppent, amelyről már írtam, illetve a finn Suomenlista-t. Józan ésszel úgy gondolhatnánk, hogy ezekre az újságokra nem fordítanak annyi energiát, mint amennyit mondjuk a nagyközönséghez szólóhoz. A gyakorlat azonban megcáfolja ezt, jelen esetben például raytrace animációs menüpanelek formájában. A mag trader, illetve BBS toplistákkal is kibővült legutolsó megjelenése óta. Érdekes cikkeket olvashatunk egyes legál-

nak, azonban a stafétabotot átadók tudták mit cselekszenek, amikor kiadták kezük közül a nagy múltú visszatekintő lapot. Azóta az egész újságot a rendszeresség jellemzi. A messagesek (üzenetek) csapatokra bontva vannak megjelenítve. Így aztán pillanatokon belül megtalálja ki ki a maga anyagát. Az adverteks (hirdetések) pedig index fileban vannak, amely tartalmazza a hirdető nevét, azt



hogy milyen témában hirdet, illetve hány hirdetést eszközölt. Ezek az újítások már feltétlenül kellett, hiszen a napjainkban már a lemezújságokban is



hatalmas méreteket öltő információáradatot valahogy kordában kell tartani. Úgy tűnik életképes kezde-

ményezéssel állunk szemben.

Amazed / Vanity
Code: Robotnik
Graphics: Tactica
Musics: Motion

Nem is volt olyan régen amikor halálra dicsértem megjelenő zenelemezők jóvoltából ezt a feltörekvő csapatot. Megérzésem, hogy legközelebb sem sereghajtóként fogunk rájuk hallani, igaznak bizonyult. A South Sealand '95 nagy meglepetéseként tartják nyár



san működő sysopokról. A havi telefonszámújuk sok esetben egy magyar tárca nélküli miniszter fizetésével van egálban. Persze a legtöbbjükre nem ez a jellemző.

Generation #18 / Artwork
Code: Detector
Graphics: Cougar, Noogman
Musics: Jive, Boo

Remélem az elkövetők neve nem ismeretlen az olvasó számára. Az történt ugyanis, hogy több népszerű csapat tagjai hagytak ott csapat papot, hogy belépjenek a nagy hírnév elé néző germán kolóniába. Az újság előző számaiban ugyan nem ők mondhatták maguké-



óta számon a Sanity babérajaira pályázó trónbitorlókat. Meg-

jegyzem nem ok nélkül. A futurisztikus bevezető animáció egy úrbázison játszódik, ahol is egy robot által meg-

találtatlik jelen demo kópiá-

ja. Érdeklődésének köszönhetően mi is részesei lehetünk a show megtekintésének. A lehető legnagyobb aprólékossággal van elkészítve az a forrás-

kód, amelynek jóvoltából egy glenzvektor megvilágítást kap egy elemilámpa segítségével. A koncentrikus fényávok betekintést nyújtanak a rotáló object legmélyebb titkaihoz. A Kefrensék által bevezetett tuskés gömb nyúlványai ezúttal flexibilisekké válva hajlonganak egy gömb körül a tökéletes illúzió létrehozásának érdekében. A jövőbe vetett hitét pedig a csapat mivel is fejzhetné ki jobban, mint a demonstration végére beszűrt textúrás ESCOM logo rotálásával.

Rainbow / Chromance

Baygon / Melon Design

(Code: Bannasoft • Graphics: Walt • Musics: Tongue Twista)

Hogyan? Hogy ma már volt egyszer dinnye demo? Seba! Sebtiben következik a soron következő, amely a cikk lezárásának pillanatában szorította ki riválisát az újság hasábjairól.

Talán az iskolakezdésből adódó szorongás borított fátylat a zenész amúgysem hibátlan agyféltekéjére, vagy talán a mélyen benne nyugvó stréber kért felszólást akkor, amikor a Baygon nevezetű trackmo alá megíródott az audiolás aláfestés.

Bárhogy is történt, a tény az, hogy hősünk állítása szerint alkolhol benyomása alatt állván elreppelte a "Back to School" kezdetű slágerét. Ezt a legkitartóbb melonisták minden biznnyal kitérő lelkesezzel üdvözljk majd, egyetemben azzal a sok idióta effekttel, amelynek a leírásához egyszerűen nincs vándm.

De meg vagyok győződve arról is, hogy erről nem beszélni, hanem látni kell. Végezetül még csak annyit, hogy szülők közvetlen közelében ne töltsük be a stuffot, ha nem akarjuk, hogy drága pénzért évekig kezeltessek minket izlésficamunk miatt.





TOPLISTA



TOP 10

Galaga Deluxe
AMIGA OS 3.1
Dune II
Pinball Illusions
High Seas Trader
Settlers
Sim City 2000
Colonization
Sensible Golf
Valhalla II



Egyenesen át
Holt költők társasága
Esőember
Forrest Gump
Star Wars trilógia
1492
Szárnyas Fejvadász
A mélység titka
A lovakat lelövik, ugye?
Féktelenül

The Settlers
Sim City
Populous II
Railroad Tycoon
Theme Park
Civilization
Fate
Simon the Sorcerer
Pinball Illusions
Shadow of the Beast

Lily's TOP 10



LILY's "ALL TIME" FILM TOP 10



R-TYPE II



OPERATION
COMBAT



FALCON



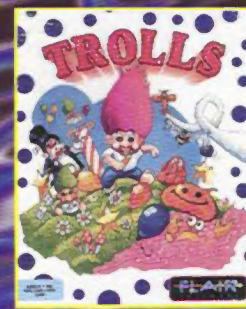
KNIGHTMARE

AMIGA programok mindenkinek!

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



TROLLS

M.C.H. SZÁMÍTÓGÉP SZERVIZ

Új és használt Commodore, Amiga, IBM desktop és notebook számítógépek,
részegységek javítása és adás - vétele

Amiga javítás azonnal - vidékre kiszállással is!

szervizelés - kölcsönzés - szaktanácsadás - vétel - eladás

Tel.: 274-0116 vagy 06-30-421-419

A CD GURU EXKLUZÍV KÜLÖNSZÁMA

ECTS

95
ARA: 990

HÍREK
ÚJDONSÁGOK
ÉRDEKESSEGEK
JÁTSZHATÓ DEMOK
INTERJÚK
FILMEK

EURÓPA LEGNAGYOBB SZÁMÍTÓGÉPES
JÁTÉK KIÁLLÍTÁSARÓL

A GURU LEGYEN VELETEK!

**DOOM
FOREVER**

Minden, amit tudni
akartál a Doom-ról,
csak nem merted
megkérdezni!

A CD GURU exkluzív különszáma

Ez a CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni
Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó számítástechnikai
szakkiállításával.

A CD-n a PC Guru ECTS mellékletéhez hasonló, kibővített riportot
találhattok a közeljövőben várható programokról. Interjúkat
olvashattok a fejlesztőkkel, és ami talán a legfontosabb: a játékok
nagy részét demók segítségével ki is próbálhatjátok.

Külön érdekesség a kiállításon készített video felvételek AVI
vátozata, mellyel Te is részese lehetsz az őszi ECTS-nek.

Várható megjelenés: 1995. október
Fogyasztói ár: 990 Ft

Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel.
Mi azonban MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK

- 30 Doom I-II editor leírással,
- több mint 2000 Doom pálya,
- válogatott Death Match pályák,
- extra pályák csak profiknak,
- GURU Team best 50 level,

- bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák

Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak:
új szörnyek, grafikák, fal set-ek, fegyverek, zenék és hangok

Várható megjelenés: 1995. november
Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k előjegyezhetők illetve megrendelhetők:

GURU, B99 Budapest, Pf: 701/765
GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!



A lemezt előfizetőink ingyen kapták meg, de megrendel-
hető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes
megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes
feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautal-
ványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszer-
sődik a dolog.)

LEMEZ MELLÉKLET

Toobz

Egy remek logikai játék a színek és golyók megszállottjainak,
nem éppen könnyű feladat megoldani a feladatokat.

Cloak2

Az ősrég békás program '95-ös Amiga verziója, békák és
utak kedvelőinek.

Image Studio 68020+

A remek képkonvertáló és effekt program shareware verziója,
a következő lemezen találhatjátok meg a 68000-es verziót.

40k introk

Az Assembly '95 party két remek alkotása, a kisebbik fajtából.

